SQUARE ENIX
SE-MOOK

NINTENDO DS

ファイナルファンタジーIV
公式コンプリートガイド

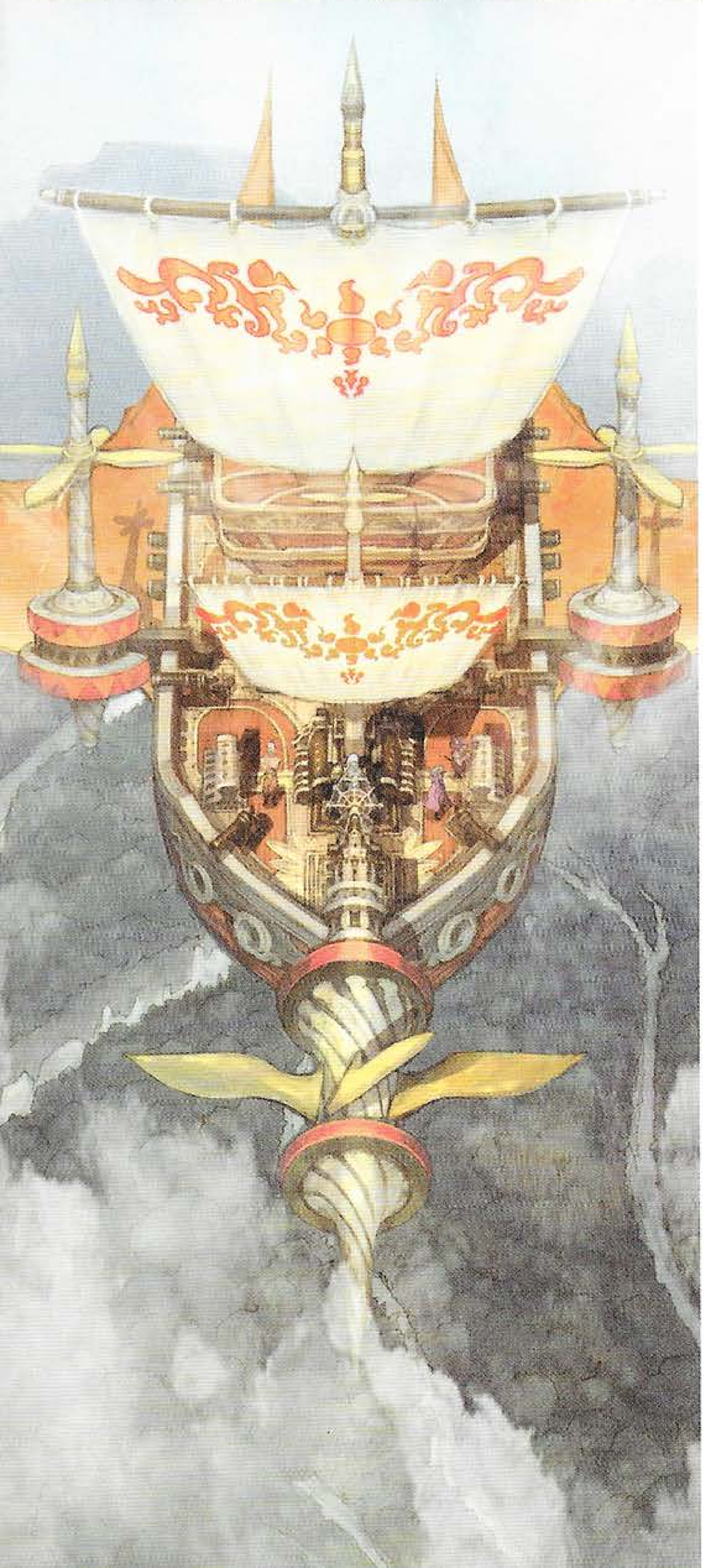
FINAL FANTASY IV OFFICIAL COMPLETE GUIDE

FINAL FANTASY IV
ファイナルファンタジーIV


FINAL FANTASY® IV
ファイナルファンタジーIV
公式コンプリートガイド

Contents

もくじ
ファイナルファンタジーIV 公式コンプリートガイド



4 Story ストーリー 107

5 Data データ 261

6 Premium プレミアム 347

Column コラム


絶望という暗闇のなか、
人は希望の光を求め



Prologue

プロローグ

飛空艇の開発に成功したバロン王国は
世界随一の軍事力を持つまでに成長した。
王国の元首・バロン王は
この天駆ける船の開発に力を注ぐ一方で
親を失った子供たちを騎士として育てる
温情のある人物でもあった……。

そんなバロン王に育てられたセシル。
彼は王を父親のように慕い尊敬した。
そして王に勧められるまま
暗黒騎士への道を歩んだのだ。
これが恩返しだと思っていたから……。

――いつから変わってしまったのだろう

大空を巡る「赤き翼」が
人を守る翼でなくなってしまったのは。

あの暖かかったバロン王の眼に
よこしまな影が映るようになったのは……？

セシルの心は悲痛な叫びをあげていた。
『……何かが間違ってる』
このままでは自分たちは夜の闇のごとく
漆黒に染まってしまう――。

それでも……

自らの足で探し歩いた者だけは
闇のなかに浮かぶ希望の光を見つけられる。

そしてセシルは歩み始める。
月が照らし出す希望へ続く道を――。

自分だけの月を探す――



僕の血ぬられた過去を
つぐなうことができるのか？

セシル・ハーヴィ

声：程嶋しづマ

性別	男	年齢	20歳
身長	178cm	体重	58kg
出身地	不明		

バロンの飛空艇団「赤き翼」を率いる暗黒騎士。赤ん坊の頃に孤児となり、バロン王に育てられた過去を持つ。恩義のある王に忠誠を誓う一方で、王の暴挙に疑問を感じはじめ、多くの仲間との出会いを通じ自らの進むべき道を模索するようになる。

Cecil Harvey



竜騎士の名に恥じるまねを
できるわけなかろう。

カイン・ハイウインド

声：山寺宏一

性別	男	年齢	21歳
身長	183cm	体重	61kg
出身地	バロン		

竜騎士団長だった亡父の遺志を継いで、竜騎士となった青年。セシル、ローザとは幼なじみで、セシルとは少年時代から互いに認め合うライバルどうし。バロン王の怒りを買ったセシルをかばったため、彼とともにミストの幻獣討伐へ向かわされてしまう。

Cain Highwind

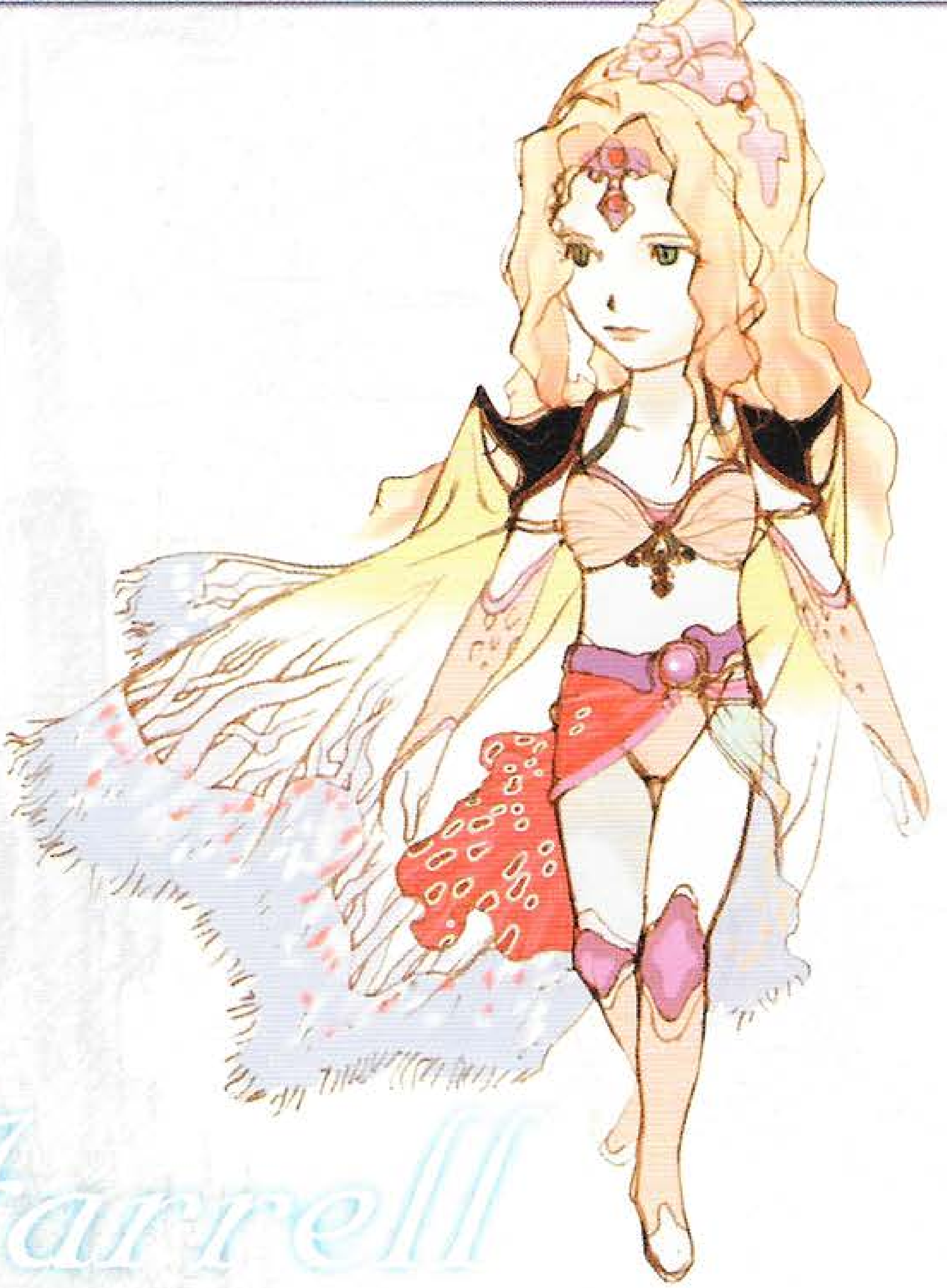
私は良かったと思ってる。
セシルたちの力になれる
白魔道士で！

ローザ・ファレル

声：甲斐田裕子

性別	女	年齢	19歳
身長	162cm	体重	47kg
出身地	バロン		

セシルやカインとは旧知の間柄。バロン王国の貴族の家系に生まれ、父親は竜騎士だったという。日頃はおとなしく控えめだが、心の内に強い情熱を秘めた女性。家族の反対を押し切ってバロン軍に身を投じるなど、セシルの身をいつも案じている。



Rosa Farrell

Cid



さっそくお出ましじゃな！
エンタープライズの力
とくと見せてやるわ！

シド・ポレンディーナ

声：永井一郎

性別	男	年齢	54歳
身長	159cm	体重	67kg
出身地	バロン		

バロンの町で娘と暮らす飛空艇団の整備技士長。根っからの職人気質で、飛空艇造りには妥協を許さず人使いも荒い。だが、仕事に対する情熱は人一倍で、多くの部下に慕われている。セシルやローザを自分の子供のように思っており、何かと世話を焼きたがる面も。

Pollendina

でも、
あなたはあたしを
守ってくれた…。

リディア

声：下屋則子

性別	女	年齢	7歳※
身長	107cm※	体重	18kg※
出身地	ミスト		

※子供時代

召喚士たちが暮らすミストの村で久々に生まれた子供のため、村人の愛情を一身に受けて育ってきた少女。バロン王の策略で村が焼きつくされ、さらには母を失い、そのきっかけを作ったセシルに複雑な思いを抱いている。のちに成長した姿でセシルたちの前に現れる。



Rydia



案ずるな
私の魔法がついておる!

テラ

声：納谷悟朗

性別	男	年齢	60歳
身長	177cm	体重	48kg
出身地	ミシディア		

ミシディア出身の老賢者。かつては多くの魔法を会得していたが、高齢のため現在はそのほとんどを忘れてしまった。負けず嫌いの性格で、ささいなことで人と張り合うことも。そんな彼も娘のアンナだけには甘く、愛娘が駆け落ちしたことに大きなショックを受けている。

Tella

僕が…
もっと強ければ…。

ギルバート・クリス・フォン・ミューア

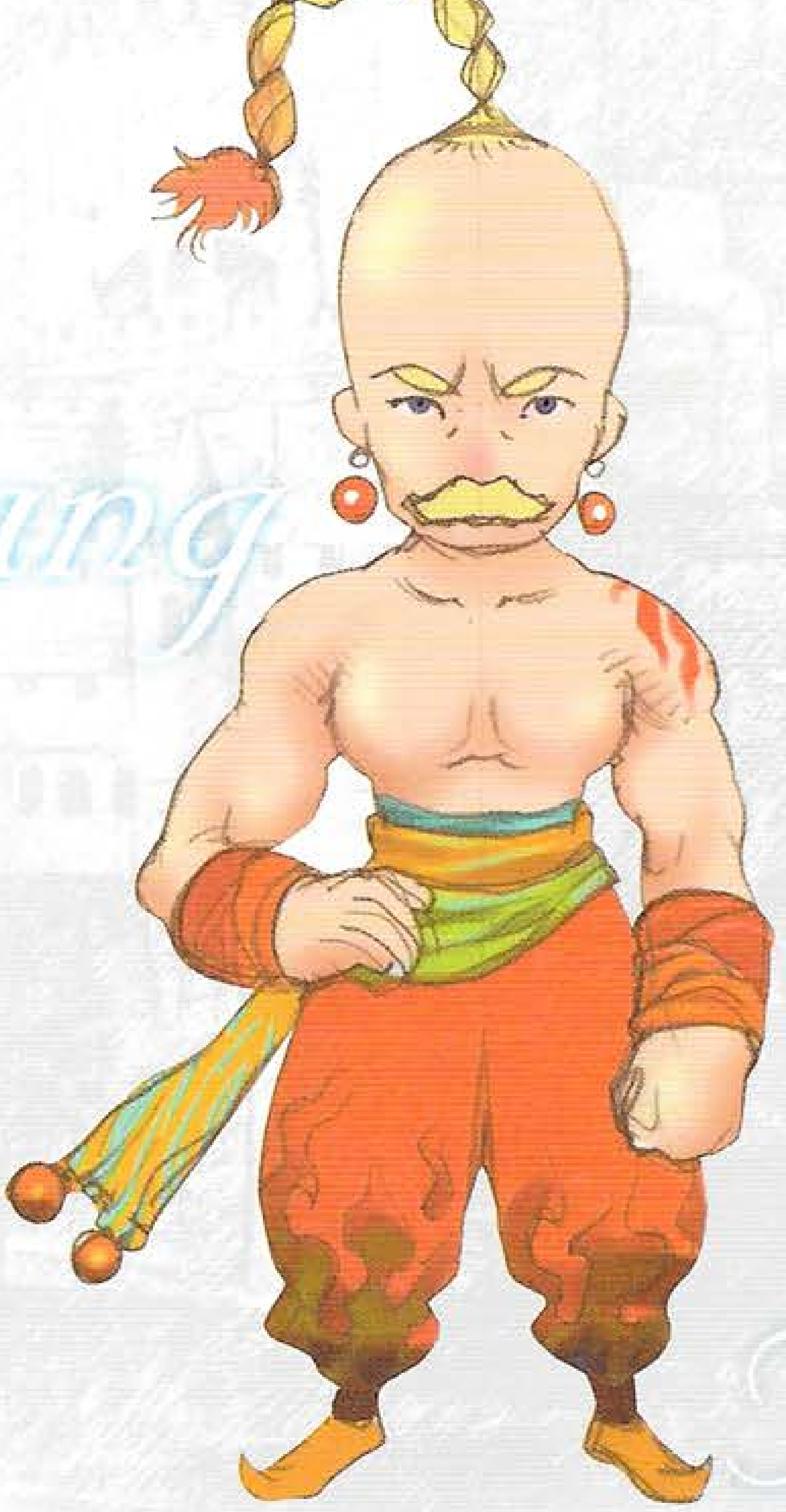
声：堀川りょう

性別	男	年齢	24歳
身長	174cm	体重	51kg
出身地	ダムシアン		

商業国家ダムシアンの第一王子。竪琴で美しい旋律を奏でることを得意とし、吟遊詩人として諸国を放浪している途中、テラの娘アンナと知り合い恋に落ちる。繊細で心優しい青年だが、自分に自信が持てず、ものごとに決断を下すのは大の苦手という面もある。



Gilbart Chris Von Muir



Yang

私が活路を開かねば…！

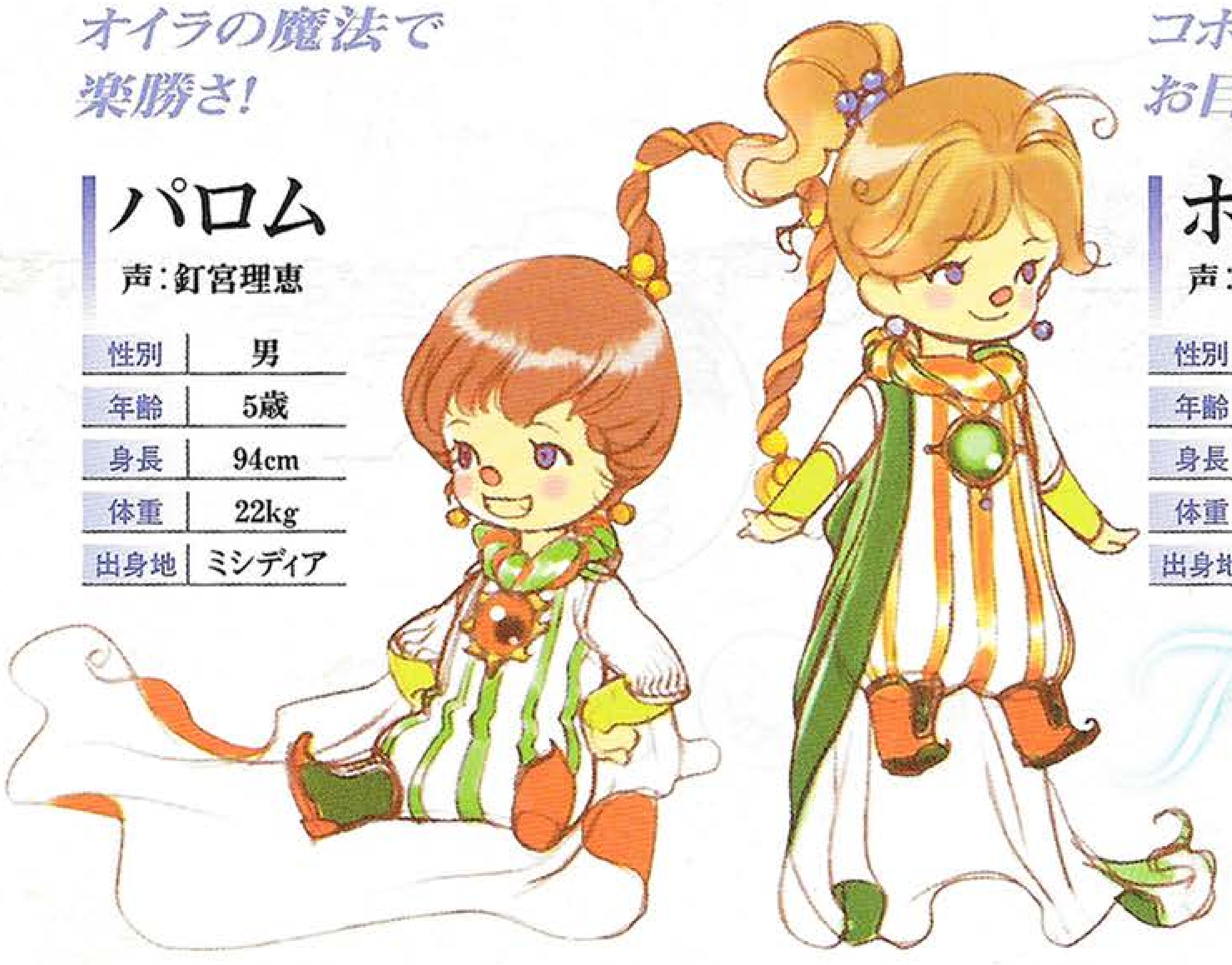
ヤン・ファン・ライデン

声：玄田哲章

性別	男	年齢	35歳
身長	182cm	体重	76kg
出身地	ファブール		

自らを厳しく律するモンク僧の国、ファブールの僧長。真面目な性格で、高い実力を持ちながらもそれにおごることがないため、部下やファブール王から厚く信頼されている。誰もが認める勇士だが、城に仕えている妻にだけは頭があがらない。

Fang Leiden



オイラの魔法で楽勝さ!

パロム

声：釘宮理恵

性別	男
年齢	5歳
身長	94cm
体重	22kg
出身地	ミシディア

コホン!お目にかかれて光栄ですわ。

ポロム

声：釘宮理恵

性別	女
年齢	5歳
身長	93cm
体重	19kg
出身地	ミシディア

かつて「赤き翼」の襲撃を受けたミシディアに住む双子。魔道士としての将来を嘱望されており、ミシディアの長老のもと日々魔法の修行にはげんでいる。弟のパロムは生意気ないたずら小僧で、しっかり者の姉ポロムが彼のブレーキ役を務めることが多い。2人ともませて見えるが、中身はまだ子供のため、長老から叱られることもしばしば。



オレをただのあまちゃん王子と思うなよ。

エッジ “エドワード・ジェラルダイン”

声：石丸博也

性別	男	年齢	26歳
身長	175cm	体重	51kg
出身地	エブラーナ		

独特の文化が根づく忍者の国、エブラーナの王子。破天荒で向こう見ずな一面があるため、両親や家臣はもう少し彼に落ち着きを持ってほしいと望んでいるようだ。反面、情に厚く一途な性格のため、民衆からの人気は高い。ちなみに美女にはてんで弱いらしい。

*私は
月の民の眠りを守る
フースーヤ…。*

Fusuya

フースーヤ

声：銀河万丈

性別	男	年齢	不明
身長	不明	体重	不明
出身地	不明		

人々を見守る役目をになう月の民。諸国で起こっている悲劇に心を痛め、セシルたちに協力することになる。白・黒魔法を自在に操る偉大な魔道士でもある。





*私の術を侮ってもらっては困る。
このときを待っていたのだ！*

ゴルベーザ

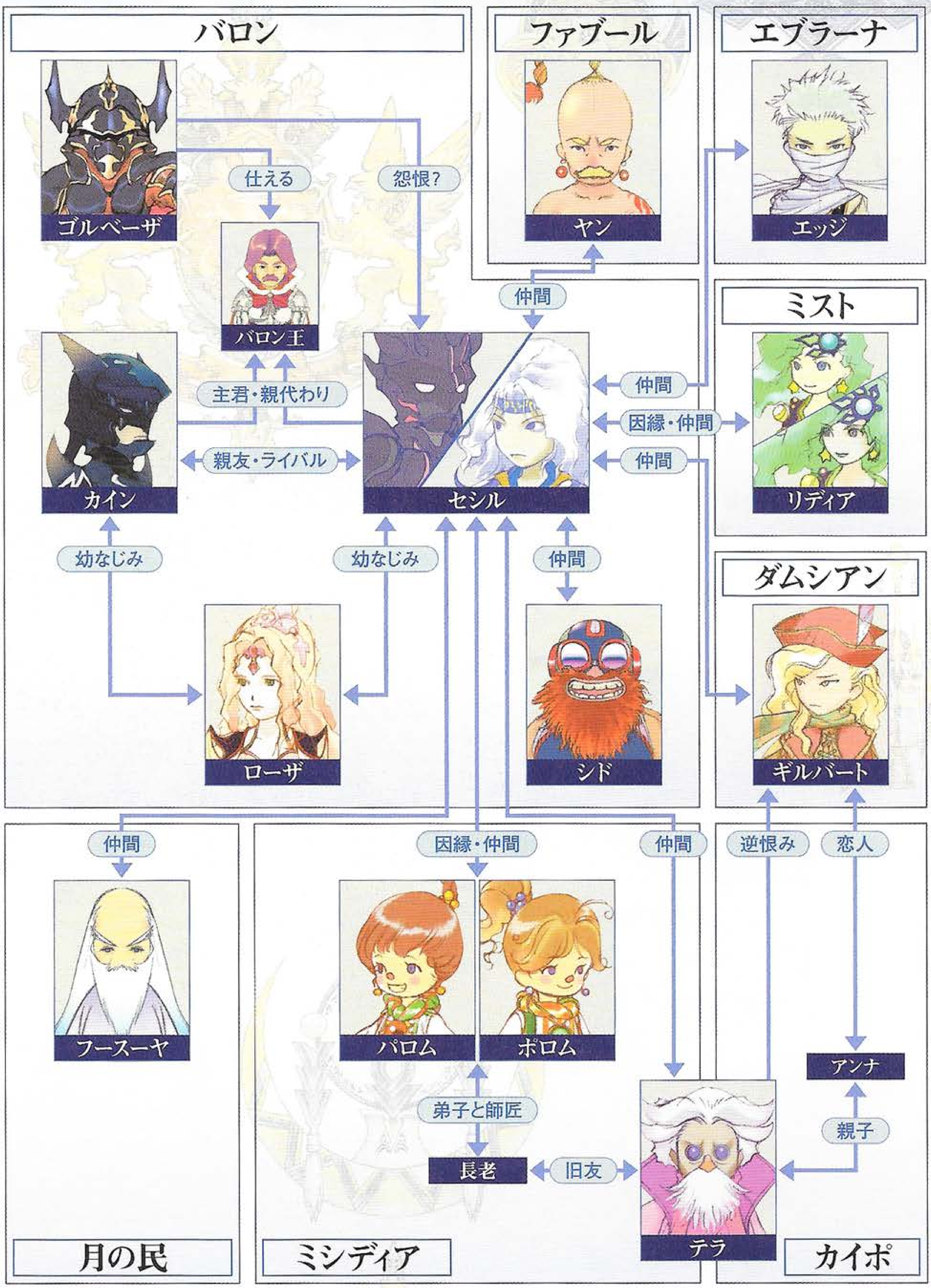
声：鹿賀丈史

セシルのあとに「赤き翼」を引き継いだ謎の人物。目的のためには手段を選ばぬ非情な性格で、諸国を次々と襲っては、着実にクリスタルを集めている。

Golbeza

Interrelationship of Characters

キャラクター相関図



System 1

システム

FINAL FANTASY IV OFFICIAL COMPLETE GUIDE



The world of the Final Fantasy Ⅳ

『ファイナルファンタジーⅣ』の世界

『ファイナルファンタジーⅣ（以下FFⅣ）』は、主人公セシルがクリスタルを守るため、仲間とともに世界各地を冒険する物語だ。その冒険の流れとともに、『FFⅣ』ならではの魅力をチェックしておこう。

冒険の目的と流れ

主人公セシルが国王から任務を受けるところから物語は始まり、やがては世界を巡る冒険へとつながっていく。冒険の行き先ではさまざまな出来事と遭遇し、それによってストーリーが展開していくのだ。その途中では仲間たちとの出会いもあれば、凶悪なモンスターとのバトルも発生する。仲間たちとパーティを組んで危機をのり越え、次へ進む道を切り開いていこう。



思わぬ場面でバトルが発生することもある。戦いの準備はつねに整えておこう。



セシルは仲間とともにさまざまな町やダンジョンを巡っていく。さらに、冒険を進めていくなかで、新たな世界へ足を踏み入れることもある。



バトルに勝つには入念な準備が必要だ。「メニュー画面」でできることを覚えて、次の冒険に向けた準備を整えよう。▶詳細はP.020



冒険を進めるにはモンスターとのバトルは避けて通れない。ATBシステム（P.034参照）で行われるバトルに勝ち抜いていこう。バトルに勝てばセシルたちは成長し、より強くなっていく。▶詳細はP.032



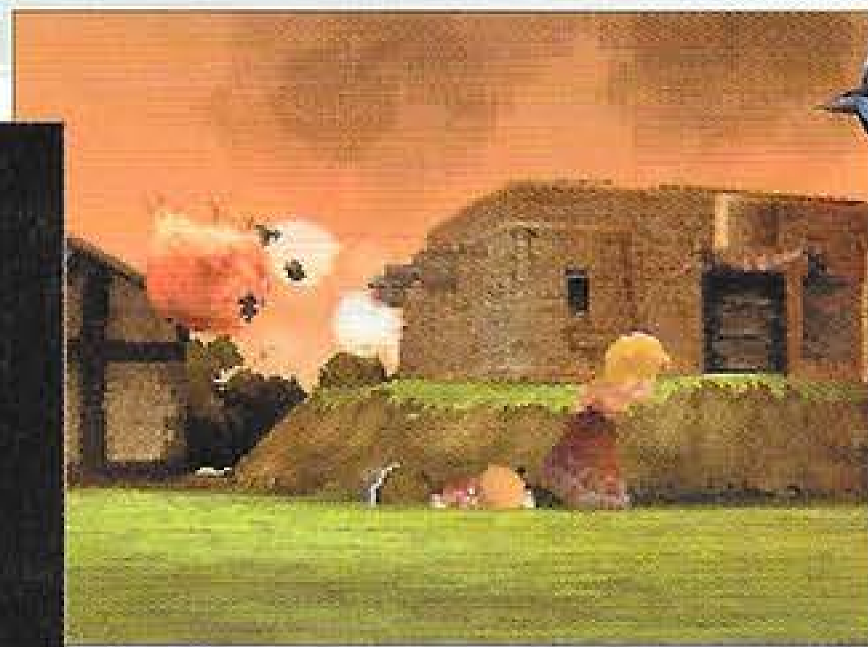
セシルの行く先ではさまざまな出来事が起こる。これにより次の目的が生まれ、冒険の舞台が広がっていく。また、人々との出会いが待っていることもあり、ともに戦ってくれる仲間がパーティに加入する。そして、ときには仲間と別れることもある。▶詳細はP.108

新要素をチェックしよう

本作では、過去に発売された『FFIV』のイメージを残しつつ、さまざまな点でリニューアルされている。オープニングでは美麗なCGムービーが、ストーリーではセシルの少年時代のエピソードが挿入されており、ほかにも下記のような新要素が追加されている。もちろん、ニンテンドーDSならではの、タッチペンを利用した遊び方もできるようになっている。

グラフィックが一新！ ボイスも追加！







『FFIV』の世界が3Dグラフィックで完全に再現された。また、一部のイベントシーンではキャラクターにボイスがつき、臨場感あふれるシーンが見られる。

ネミングウェイが転職!?

▶詳細はP.047





メインストーリー以外でも、新イベントが目白押しだ。たとえば、スーパーファミコン版などではセシルたちの名前を変えてくれたネミングウェイが、本作では各地を放浪しながら転職を繰り返す。そしてその行方を追っていくと、モンスター図鑑などを見られるようになる。

デカントアビリティで戦術の幅が広がる

▶詳細はP.088



キャラクターに特定のアイテムを使うと新たな能力(アビリティ)を修得できるようになった。これにより戦い方の幅が大きく広がるのだ。

新たな仲間ポーチカ

▶詳細はP.042





新しい幻獣"ポーチカ"が登場。ほかの幻獣とは違い、ミニゲームで育成して強くすることができる。

2周目も見どころ満載

▶詳細はP.254



エンディングを見たあとも冒険は終わらない。2周目のプレイではさらなる強敵が待ち受ける!

The guidance of the adventure

冒険の道しるべ

これから巡る世界で何ができるのか、何をすべきなのかを解説していく。どれも冒険を進めるうえで大切なことばかりなので、旅立つ前にしっかりと頭に入れておいてほしい。

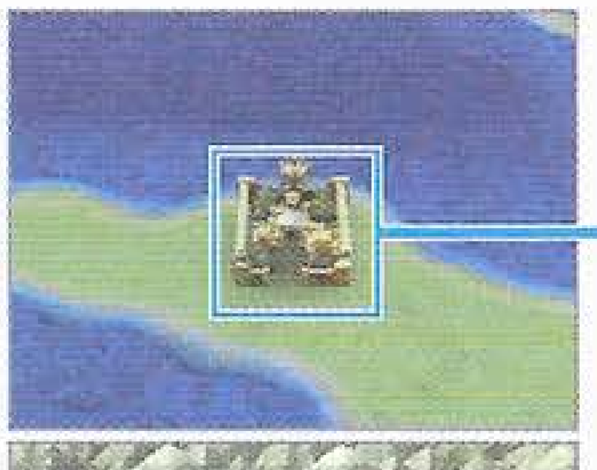
フィールドを移動して目的地へ

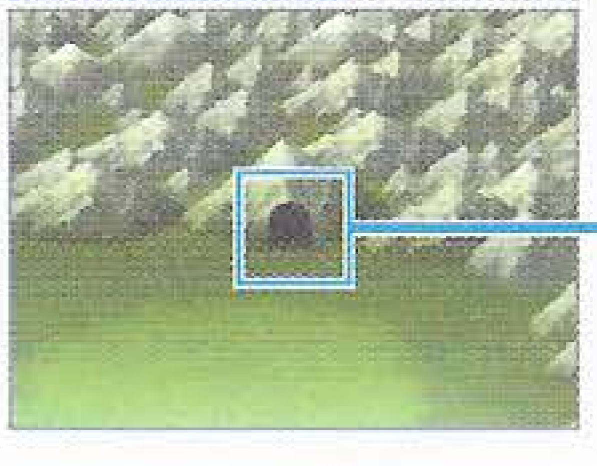
セシルはバロン城から旅立ち、広大なフィールドを移動していろいろな場所を巡ることになる。このフィールド上には城や町など人々が暮らす場所が点在し、中へ入れば住人と会話したり買い物をすることができるのだ。また、モンスターが潜むダンジョンも存在する。なお、例外的に、ダンジョンの中に町があったり、逆に町からダンジョンへ入ったりすることもある。

フィールドと各地のつながり

フィールド

城や町の外に広がる世界。移動中には、モンスターと出くわしてバトルが発生することもある。





城・町

建物が建ち並び、たくさんの人々が暮らしている。住人たちから冒険のヒントが聞けたり、宿屋でHPなどを回復したりできる。また、お店で買い物も可能だ。なお、基本的に城や町ではモンスターと遭遇しない。



ダンジョン

おもに洞窟や山といった自然の地形で、多くのモンスターがひそんでいる。またほとんどの場合、その奥地には凶悪なボスモンスターが待ち受けている。仲間と協力し、バトルに勝利しながら進んでいこう。



タッチペンでの移動もできる!

本作ではタッチペンを使ってキャラクターを移動させられる。タッチペンを使うときはスライドさせる必要はなく、行きたい方向にタッチするだけでいい。たとえば町なかなどで画面の下のほうをタッチすれば、下方向に進んでいくのだ。なお、移動の際はコンフィグ(P.023参照)の「いどう」の設定にかかわらず、必ず走って移動する。



移動できる方向は、上下左右とナナメの全8方向だ。

乗り物を使って新たな地へ

フィールドを移動する手段は徒歩だけではない。冒険を進めていくと乗り物が手に入り、それによって今まで行けなかった地へ移動できるようになるのだ。乗り物は6種類あり、それぞれ移動できる地形が異なるので、下で特徴を確認しておこう。また、乗り物はどれも徒歩より移動スピードが速く、乗っている間はモンスターに襲われないため、目的地までよりスムーズにたどり着くことができる。



下画面に表示されるフィールドマップには、乗り物が停めてある位置も示される。

乗り物一覧

チョコボ



チョコボの森（P.019参照）に生息しており、そばに近よって捕まえると乗れる。移動の際は地上を走り、一度降りるといなくなるが、チョコボの森へ行けば何度でも捕まえられる。

黒チョコボ



チョコボの村（P.173参照）にいる新種のチョコボ。空を飛んで移動でき、森にのみ着地できる。一度降りるとその場で待機し、ふたたび乗ると自動的にチョコボの村へもどる。

ホバー船



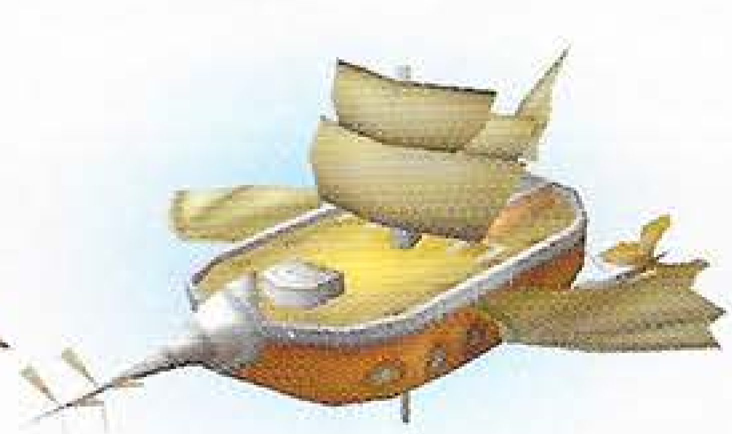
移動スピードはチョコボと同じだが、平地に加えて浅瀬の上を移動できる船。エブラーナ洞窟（P.201参照）やアダマン洞窟（P.227参照）に行けるのはこのホバー船だけだ。

エンタープライズ



大空を飛んで移動する飛空艇。チョコボなどよりも移動スピードが速いうえ、ほとんどの地形を移動できる。またストーリーが進むと、ホバー船を運べるように改造される。

ファルコン



エンタープライズと同じ飛空艇で、移動できる地形はほぼ一緒。乗り物のなかでもっとも移動スピードが速いため、遠くの町やダンジョンへ向かうときに利用していきたい。

魔導船



船内（P.229参照）にHPとMPを回復できる設備があり、でぶチョコボ（P.019参照）と同じメニューを選べるメカチョコボもいる。乗り物のなかで唯一、宇宙へ飛び立つことが可能。

地形と移動手段の種類（◎は移動と着陸ができる、○は通過のみ可能なことを表す）

地形 ＼ 移動手段	平地	砂漠	森	川	浅瀬	海	山	泥	溶岩	クレーター
徒歩	○	○	○	―	―	―	―	○	―	○
チョコボ	◎	◎	◎	○	―	―	―	―	―	―
黒チョコボ	○	○	◎	○	○	○	―	―	―	―
ホバー船	◎	◎	―	○	○	―	―	―	―	―
エンタープライズ	◎	○	○	○	○	○	○	○	○	―
ファルコン	◎	○	○	○	○	○	○	○	※	―
魔導船	◎	○	○	○	○	○	○	―	―	○

※ 最初は移動できないが、物語を進めると移動できるようになる。

探索こそが冒険の基本

町やダンジョンをただ歩き回っていても物語は進展しない。町の住人に話しかけたり、気になるところを調べたりするなかで、物語に新しい展開が生まれるのだ。そのほか、町の住人から冒険のヒントを聞けたり、落ちているアイテムを手に入れられることもある。新たな町やダンジョンを訪れたときは、すみずみまで探索してみるといい。



何もないようなところから、アイテムを発見できることもある。

おもな探索方法

会話



町や城で暮らしている人に話しかけることで、重要な情報を聞きだせることがある。なかには頼みごとをしてきたり、アイテムをくれたりする人もいる。

調べる



町やダンジョンのなかには宝箱や本棚など調べられるものがあり、そこからアイテムが見つかることも。またスイッチを調べた場合は、仕掛けが作動する。

特殊な地形を知っておこう

探索の際に注意したいのが、特殊な地形だ。一部の町やダンジョンには、一見すると何もないが実は通れる場所や、歩いているだけでダメージを受けてしまう場所などがある。こういった特殊な地形を知っておかないと、先に進めなくなって冒険に行き詰まったり、不利な状況でバトルが始まることもあるのだ。下記を参考にそれぞれの特徴を把握しておいてほしい。

特殊な地形



魔方陣(セーブポイント)

ダンジョン内で唯一セーブできる場所。この上では、「テント」や「コテージ」を使って休むこともできる。



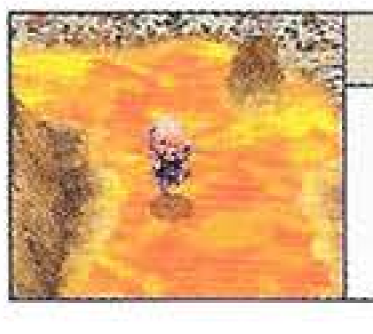
隠し通路

何もないように見えるが、通れる通路もある。そういった通路の先には、宝箱が隠されていることが多い。



穴

床に空いている穴に落ちると、その下の階層に移動する。階段とは違って、前のフロアにもどることができない。



ダメージ床

この上を歩くと、HPが50ずつ減っていく。白魔法の「レビテト」を使えば、ダメージを受けずに通れる。

マップ踏破のごほうびをもらおう

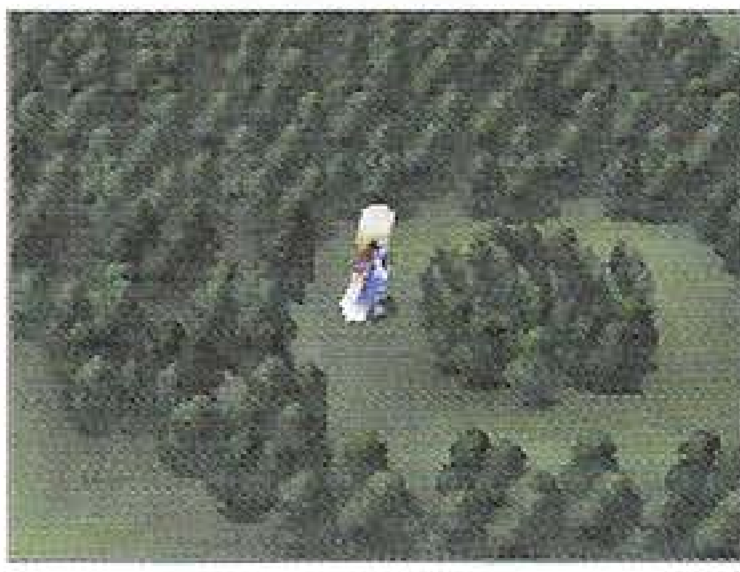
ダンジョンを探索すると、マップ上の歩いた場所が下画面に徐々に描かれていく。そして、フロアのすみずみまで歩き回ってマップを100%表示させせると、「マップ踏破」のごほうびとしてさまざまなアイテムがもらえるのだ。なお、これはすべてのフロアに該当するものではなく、初めて入ったときに下画面が白紙のフロアに限る。



マップ踏破したときは消費アイテムが複数手に入る。

チョコボの森でできること

フィールドの各地で小さな森を見かけることがある。そのなかは「チョコボの森」になっていて、さまざまなチョコボが暮らしているのだ。チョコボは4種類いて、このうち黒チョコボは「チョコボの村」という特定の森にしかいない。また、でぶチョコボは「チョコボくさい場所」で「ギサールのやさい」を使ったときのみ姿を見せる。


チョコボの村は世界に1カ所だけ。チョコボの森は5カ所ある。

チョコボの種類

チョコボ



黒チョコボ



近くでAボタンを押すと、乗ることができる。地上を走るチョコボよりも、空を飛べる黒チョコボの方が広範囲を移動可能だ。

白チョコボ



味方のMPを回復してくれる。先に「ケアル」などでHPを回復してから、MPを回復してもらうといい。

でぶチョコボ

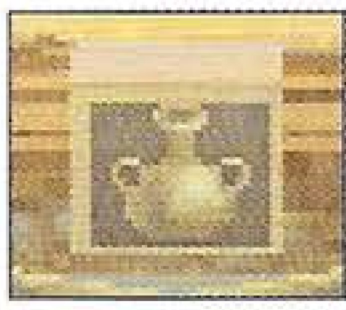


ポーチカのメニュー(P.042参照)を開いたり、モンスター図鑑など(P.047参照)を見られる。

施設をのぞいてみよう

町には道具屋や武器屋といった施設があり、そこではギル(お金)を支払ってアイテムを購入したり、逆にアイテムを売ったりすることができる。これらのお店で必要なものを買いそろえ、冒険の準備を整えていこう。また、同じ種類のお店でも町ごとに品ぞろえは違うことが多いので、新たな町にたどり着いたときは、お店をひととおり回って売り物の内容を確認しておくといい。

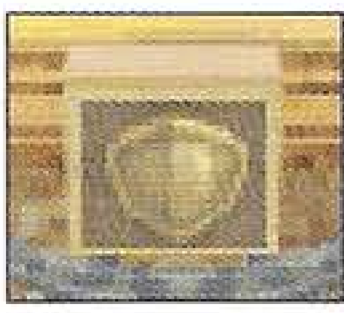
おもな施設とその利用方法



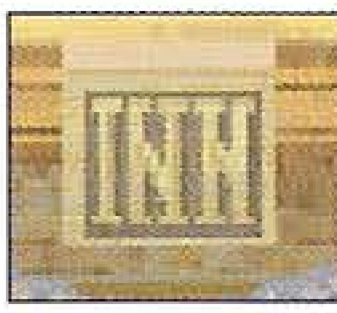
道具屋
消費アイテムを販売している。道具屋が2軒ある町もあり、それぞれ買える物が違うので見逃さないようにしよう。



武器屋
名前のとおり武器を売っているお店。物理攻撃が得意なキャラクターから優先して購入していくといい。



防具屋
鎧や兜といった、身を守る防具を購入できる。HPの低いキャラクターには、強力な防具を装備させたい。



宿屋
宿泊すると、HPとMPが完全回復し、状態変化(P.040参照)もすべて治る。なお、宿泊料は町ごとに異なる。

買い物はまとめ買いがお得

お店でアイテムを購入する際、一度に同じアイテムを4つ以上購入すると、1個あたりの価格が割り引かれる。数多く使用する消費アイテムは、まとめ買いして安く購入するといい。

まとめ買いによる割引率一覧

購入数	割引率	購入数	割引率	購入数	割引率
1～3個	なし	25～29個	11%	50～54個	16%
4～9個	5%	30～34個	12%	55～59個	17%
10～14個	8%	35～39個	13%	60～64個	18%
15～19個	9%	40～44個	14%	65～69個	19%
20～24個	10%	45～49個	15%	70～99個	20%

How to Use Menu-Screen

メニュー画面の使い方

冒険をスムーズに進めるのに欠かせないのが、メニュー画面での準備だ。メニューの項目は9つあり、それぞれできることが違うので、どこで何ができるのかしっかり把握しておこう。

メニュー画面で準備を整えよう

バトルやイベントの最中でなければ、Xボタンを押すことでいつでもメニュー画面を開ける。ここでキャラクターに武器や防具を装備させたり、アイテムを使ったりして冒険の準備が整えられるのだ。なお、メニュー画面を開ける場所ならほとんどの項目を利用できるが、「セーブ」のみ利用できる場所が決まっている。P.023を見て、「セーブ」を使える場所がどこか確認しておこう。



メニュー画面を開くと、先頭にいるキャラクターの現在の心境も、かいま見ることができる。

アイテム　所持品を使って味方を回復

持っているアイテムでHPを回復したり、状態変化(P.040参照)を治したりできる。右表の手順で並べ替えもできるので、よく使うアイテムを探しやすいようにしておこう。なお、アイテムは何種類でも持てるが、1種類ごとに持てる数は99個までだ。



白く表示されているものが、メニュー画面で使えるアイテムだ。

「アイテム」画面のコマンド詳細

つかう	アイテムを使ったり、並び替えたりできるコマンド。使う場合は、アイテムを選択(Aボタン)してから、もう一度同じアイテムを選べばいい。並び替える場合は、一度アイテムを選択したあと、ほかのアイテムを選択する。これで2つのアイテムの並び順が入れ替わるのだ。
せいとん	コマンドを選ぶと、所持しているアイテムの並び順が変更される。最初は「消費アイテム」→「武器」→「防具」という並びになるが、続けて「せいとん」を選んでいくと、「武器」→「防具」→「消費アイテム」、「防具」→「消費アイテム」→「武器」という順に変わっていく。
だいじなもの	イベントで使うものや、デカントアイテム(P.088参照)などを見られる。使うときや並べ替えるときの操作は「つかう」と同じだ。

セシル以外のキャラクターの心境もわかる

フィールド画面でYボタンを押すと、先頭のキャラクターを替えられる。先頭のキャラクターを替えてからメニュー画面を開けば、ほかの仲間の心境をうかがえるので、試してみるといい。

キャラクターごとの心境の例

セシル	ありがとうリディア… この償い…僕の一生を賭けてでも…
リディア	この人… なんて…悲しい目…

まほう　魔法の使用や並べ替えができる

魔法を確認するときは「まほう」を選ぼう。ここで見られるのはパーティにいるキャラクターが覚えている魔法のみ。白く表示されている魔法は使うことも可能だ。また、アイテムのように魔法を選んでから別の魔法を選べば、魔法どうしの並び順を入れ替えることもできる。ここで並びを変えるとバトル中も同じ並び順になるので、よく使うものをリストの上に配置するといい。



魔法のなかには「デジョン」や「サイトロ」など、メニュー画面だけで使えるものもある。

「まほう」画面の操作手順

まほうを選択	メニュー画面を開き、「まほう」を選択する。
キャラクターを選択	魔法を使ったり、並べ替えたいキャラクターを選ぶ。魔法を覚えていないキャラクターは、名前が灰色で表示される。
種類を選択	「しろまほう」「くろまほう」「しょうかん」「にんじゅつ」「うたう」のなかから、そのキャラクターが覚えているものを選べる。
一覧が表示	覚えているものが一覧で表示される。ここで選んだものを使ったり、並べ替えたりできる。
効果発動	魔法を使うと効果が発動。使用する対象を選ぶ魔法もある。また、魔法のなかには単体にも全体にもかけられるものがあり、十字ボタンの左か右を押すと全体にかけることができる。

そうび　装備品を身につけ能力アップ

キャラクターは下図の5カ所に装備品を身につけることができ、それによりステータスが変化する。つけ替えたい装備品があるときは、この画面を開いて身につけていこう。ただし、「さいきょう」で装備を選ぶ際は注意が必要。属性(P.038参照)や状態変化の無効化(P.029参照)も装備品の重要な性能だが、「さいきょう」はそれらを考慮せずステータスの高さだけで選ぶからだ。

「そうび」画面のコマンド詳細

そうび	装備品を身につけるコマンド。装備する部位を選ぶと、所持しているもののなかから装備可能なものが表示されるので、あとは装備したいものを選べばいい。
はずす	身につけた装備品をはずすことができる。「はずす」を選んだあとで部位を選択すれば、そこに装備している武器や防具を外せるのだ。
さいきょう	所持している装備品のなかから、自動的に装備するものを選ぶコマンド。武器はもっとも攻撃力の高いものが、防具はもっとも防御力の高いものが選ばれる。

キャラクターの装備部位

みぎ&ひだり

みぎには武器を、ひだりには盾を装備することができる。ただし、魔法を得意とするキャラクターは盾を装備できないことが多い。また、一部のキャラクターは両手に武器を装備できる。

両手に武器を装備できるキャラクター

両利き





あたま

兜や帽子などを身につけられる。

からだ

鎧やローブを装備することが可能。

うで

指輪や小手などを装備できる。

アビリティ　バトルで使うコマンドを決定

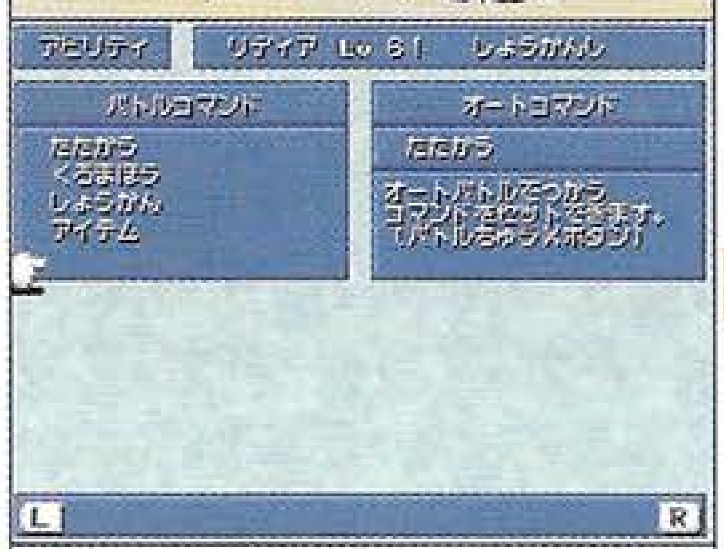
アビリティとは、そのキャラクターが持つ特別な能力のこと。カインなら「ジャンプ」が使えるなど、キャラクターごとに持っているアビリティは決まっているが、デカントアイテム(P.088参照)を使えば、新たなアビリティを覚えさせることができる。ただし、効果を発揮できるのはバトルコマンドにセットしたアビリティだけ。バトルコマンドは自由につけ替えられるので、新しくアビリティを覚えたら、この画面でつけ替えていこう。

アビリティ画面の詳細

バトルコマンド	バトルで使用できるアビリティ。「オートポーション」など、コマンドとして選べないものもある(P.090参照)。最大5つまでセットでき、つけ外しや並び替えも可能だが、「アイテム」だけは外せない。
オートコマンド	オートバトル(P.037参照)のときに使うコマンド。1つだけセットすることができる。
デカントアビリティ	そのキャラクターが覚えているアビリティで、このなかからバトルコマンドやオートコマンドにセットするものを選べる。矢印が表示されるアビリティにあわせて十字ボタンの右を押すと、「ファイア」や「アイスロッド」など、特定の魔法や装備している武器をセットできる。

コマンドをセットする流れ

バトルコマンドを選ぶ



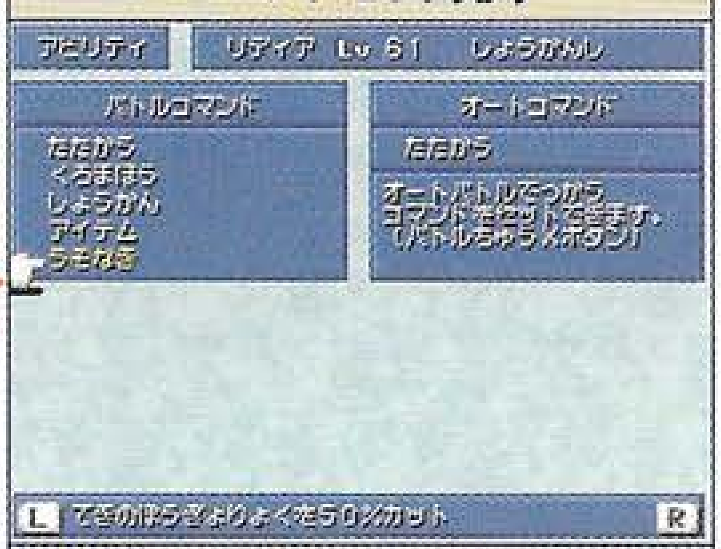
つけ替えたいアビリティを選ぶ。新たにアビリティを追加したいときは空欄を選べばいい。

デカントアビリティを選ぶ



セットしたいアビリティを選択する。アビリティを外したいときは、空欄を選べばOKだ。

コマンドセット完了



これでバトルコマンドの入れ替えが完了。よく使用するコマンドは上の方に持ってくると使いやすい。

ステータス　現在の能力を確認できる

パーティにいるキャラクターのステータスや、覚えているアビリティなどを確認することができる画面。新しく仲間になったキャラクターがいたら、この画面を見て物理攻撃と魔法攻撃のどちらが得意かを調べておこう。なお、メニュー画面のなかで、次のレベルアップまでに必要な経験値を見られるのはこの画面だけだ。



表示されるステータスには、装備品による補正ぶんも含まれる。

ならびかえ　適材適所に仲間を配置

「たいれつ」ではバトル画面(P.033参照)での味方の配置を変えられる。画面左側が前衛、右側が後衛となっており、それぞれ物理攻撃で与えるダメージや受けるダメージが違うのだ。物理攻撃が得意なキャラクターは基本的に前衛が有利なので、そちらに配置していこう。なお、最初は「前衛2人後衛3人」の組み合わせだが、「チェンジ」を選ぶと「前衛3人後衛2人」に変えられる。

前衛と後衛の違い

位置	特徴
前衛	●敵に与える物理攻撃のダメージが大きい ●敵から受ける物理攻撃のダメージが大きい
後衛	●敵に与える物理攻撃のダメージが小さい(前衛の50%。ただし、弓矢、竪琴、鞭、投てきは前衛と同じ) ●敵から受ける物理攻撃のダメージが小さい(前衛の75%)

コンフィグ　自分に合った設定を選ぼう

「コンフィグ」では、メッセージが表示されるスピードやウィンドウの色などを自由に変えられる。基本的には自分の好みに合わせて変更すればいいが、「バトルスピード」を早くしたり、「バトルタイプ」を「アクティブ」にすると、バトルで素早い判断が求められるようになり、難易度が高まる。バトルに慣れるまでは「バトルスピード」を3～5、「バトルタイプ」を「ウェイト」にしておくといい。

コンフィグで設定できるもの（「しょきか」を選ぶと、赤字の項目に設定される）

種類	設定項目	解説
バトルタイプ	アクティブ／ウェイト	「アクティブ」だとバトル中はつねに時間が流れるが、「ウェイト」にすると魔法やアイテムを選択するときや、その対象を選ぶときに、時間の流れが止まる。
バトルスピード	1／2／3／4／5／6	バトル中の時間の流れ方を設定する。数字が小さいほど、時間の流れが早い。
メッセージそくど	1／2／3／	メッセージが表示される速度を設定する。数字が小さいほど、速く表示される。
いどう	あるき／はしり	十字ボタンで移動する方法を設定する。「あるき」のときに走りたいときや、「はしり」のときに歩きたいときは、Bボタンを押しながら移動すればいい。
ウィンドウタイプ	1／2／3／4／5／6	メッセージやメニューが表示される画面の色を変えられる。
じまく	ON／OFF	イベント中に字幕を表示するか設定できる。
ボイス	ON／OFF	イベント中にキャラクターのボイスを発生させるか設定できる。

ちゅうだん&セーブ　プレイした内容を保存できる

ゲームデータを保存しておけば、保存した時点からゲームを再開できる。保存する方法は右の2通り。このうち「ちゅうだん」はどこでもデータを保存できるが、これは一時的に保存するだけで、ゲームを再開するとそのデータは消えてしまう。「セーブ」ができる場所では、なるべく「セーブ」でデータを保存しておこう。



ダンジョンでも、魔方陣（P.018参照）の上なら「セーブ」することができる。

「セーブ」と「ちゅうだん」の違い

セーブ	●フィールドか魔方陣でのみ選択できる ●スロット1～3のいずれかにセーブし、タイトル画面で「LOADGAME」を選べば再開できる
ちゅうだん	●フィールドのほか町やダンジョンでも選択できる ●1つしかデータを保存できない ●「CONTINUE」を選べば再開できるが、ちゅうだんデータは消える ●「NEW GAME」や「LOADGAME」でゲームを再開した場合も、ちゅうだんデータは消える

タッチペンでキャラクターがアクション

「ステータス」や「そうび」を選択していると、下画面にキャラクターが表示される。このとき下画面でタッチペンをスライドさせると、キャラクターを回転させられるのだ。そのほか「ならびかえ」でパーティ全員が表示されているときに、キャラクターにタッチするとポーズをとる。新しい仲間が加入したら、どんなポーズをとるか試してみよう。

タッチペンでの動かし方

キャラクター回転



ポーズ



Grasping the capability of characters

キャラクターの能力を把握しよう

モンスターとの戦いに挑む際は、まず自分の力を知っておくことが大切。キャラクターごとのステータスやアビリティの特徴を把握していないと、真の力は発揮できないのだ。

ステータスによる影響をチェック

ステータスの項目は13あり、キャラクターごとに高いステータス、低いステータスが違う。なかでもよく見てほしいのが「力」「知性」「精神」で、これらの違いによってキャラクターの得意な戦い方が決まってくる。「力」が高いなら物理攻撃、「知性」や「精神」が高いなら魔法を使って戦うのがオススメだ。そのほかのステータスが影響するものや上昇の仕方は下記を参照してほしい。

ステータスの意味

ステータスのうち、HPや力、体力などは、レベルが上がると上昇していく。



これらのステータスはレベルが上がっても変わらない。装備品を身につけることで、増減するのだ。

1 HP

ヒットポイント。ダメージを受けると減っていき、これが0になると戦闘不能(P.040)になる。

2 MP

マジックポイント。魔法を使うと減っていき、0になると魔法が使えなくなる。

3 ちから(力)

物理攻撃の強さに影響する。高いほど与えるダメージが多くなる。

4 すばやさ(素早さ)

ATBゲージ(P.034参照)のたまる速度や、クリティカル(P.034参照)の発生率に影響する。高いほど早く行動順がまわるうえ、クリティカルも発生しやすくなる。

5 たいりょく(体力)

物理攻撃で受けるダメージに影響する。高いほど受けるダメージが少なくなる。

6 ちせい(知性)

黒魔法や召喚魔法、忍術の効果に影響する。高いほど与えるダメージが多くなる。

7 せいしん(精神)

魔法攻撃で受けるダメージに影響し、高いほど受けるダメージが少なくなる。また、白魔法や召喚魔法の効果に影響し、高いほど与えるダメージやHPの回復量が多くなる。

8 こうげき(攻撃力)

物理攻撃の強さに影響する。高いほどダメージが高くなる。

9 めいちゅう(命中)

物理攻撃のヒットしやすさ。高いほどヒットしやすい。

10 ぼうぎょ(防御力)

物理攻撃で受けるダメージに影響する。高いほど受けるダメージが少なくなる。

11 かいひ(回避)

物理攻撃の回避しやすさ。高いほど避けやすい。

12 まほうぼうぎょ(魔法防御力)

魔法攻撃で受けるダメージに影響する。高いほど受けるダメージが少なくなる。

13 まほうかいひ(魔法回避)

魔法攻撃の回避しやすさ。高いほど避けやすい。

HPとMPの回復方法

HPとMPは戦いのなかで減ることがある。HPが0になると復活させるまで戦えなくなり、味方には大きな痛手となる。一方、MPがたりなくなると必要な魔法が使えなくなり、魔法を中心に戦うキャラクターは役割が担えなくなってしまう。そのため、HPとMPの残量にはつねに気を配り、少なくなったら右表のような手段で回復していこう。

HPとMPのおもな回復方法

回復方法		HPの回復量	MPの回復量
ポーション	▶P.341	100	ー
エーテル	▶P.341	ー	50
テント	▶P.341	1000	100
ケアル	▶P.078	変動 ※	ー
宿屋	▶P.019	完全回復	完全回復
白チョコボ	▶P.019	ー	完全回復
回復のツボ	▶P.131	完全回復	完全回復

※ 魔法使用者の精神や、対象の体力によって変動(P.345参照)。

成長によって変化するもの

バトルに勝利し経験値を貯めていくとレベルが上がり、HPや力などが上昇していく。どのステータスがいくつ上がるかはキャラクターごとに決まっているが、HPのみ上昇値がランダムで変わる。また、キャラクターによってはレベルアップ時に新たな魔法を覚えることもある。レベルがいくつでどの魔法を覚えるかはキャラクターごとに異なる。



レベルアップに必要な経験値はレベルが上がると増えていく。

レベル71以降の上昇値はアビリティで決まる

レベル70になるまでは、キャラクターごとに決まったぶんのステータスが上昇していくが、レベル71以降はそのときセットしているアビリティによって上昇値が決まる。つまり、アビリティをつけ替えることで成長させるステータスを変えられるのだ。P.091掲載の「レベル71以上のステータス上昇値」を参考に、自分なりの育て方でキャラクターを育成していこう。

バトルコマンドによる成長の差（セシルがレベル70→71になるときの例）

パターンA

バトルコマンド
たたかう
かばう
しろまほう
アイテム
ー



パターンB

バトルコマンド
たたかう
あんこく
ためる
かえんりゅう
アイテム



パターンAと比べ、パターンBのほうが成長の度合いが大きいことがわかる。たとえその差が1でもレベル99までに計29回レベルアップするので、最終的には大きな差になってくる。

ステータスにあったアビリティを選ぼう

キャラクターによってステータスの値は異なるが、その個性を活かすも殺すもアビリティしだいとなる。最初から持っているアビリティはステータスの長所を活かすものが多いので問題ないが、任意でアビリティをつけ替えるときは要注意。特性の合わないアビリティをつけると、その効果が十分に発揮されなくなってしまう。



デカントアイテムを使うことでアビリティを増やせる(P.088参照)。

Utilizing of items

アイテムを活用しよう

さまざまな場面でセシルたちの冒険をサポートしてくれるアイテム。だが、アイテムと一口に言っても、その種類は千差万別。入手方法や使い方もそれぞれ違っているのだ。

アイテムの種類と入手方法を知ろう

まずはどうすればアイテムが手に入るかを知っておこう。アイテムの入手方法はおもに以下の4通りあり、このうちお店で買う方法とモンスターを倒す方法は基本的に何度でも繰り返せる。

アイテムを手に入れたら、今度は種類を確認しよう。右表のようにアイテムは「消費アイテム」「装備品」「だいじなもの」に大別でき、それぞれ必要となる場面が違う。また同じ種別のなかでも、効果によってさらに細分化されているのだ。

アイテムの種別

種別		効果
消費アイテム	回復	HPやMPを回復する。
	治療	状態変化(P.040参照)を治す。
	成長	HPやMPの最大値を上昇させる。
	攻撃	敵にダメージを与える。
	魔法	魔法を発動する。
	その他	特定のイベントなどで使用する。
装備品	武器	攻撃に影響するステータスを高める。
	防具	防御に影響するステータスを高める。
だいじなもの	イベント	ストーリーの進行に必要となる。
	召喚	召喚魔法を覚える。
	デカント	アビリティを修得する。
	しっぽ	ほかのアイテムと交換する(P.047参照)。

アイテムのおもな入手方法



お店で買う ▶ P.019

ギル(お金)を支払って購入する。お店ごとに品ぞろえは違うが、同じアイテムなら販売価格は同じ。



調べる ▶ P.018

宝箱や光っている場所を調べると拾える。何もないような場所に落ちていることも。



モンスターを倒す ▶ P.037

バトルでモンスターを倒すと、手に入ることがある。「ぬすむ」(P.075参照)で盗むこともできる。



マップ踏破のごほうび ▶ P.018

ダンジョンで特定のフロアを歩き回り、下画面のマップを完成させるとアイテムがもらえる。

ギルとは？

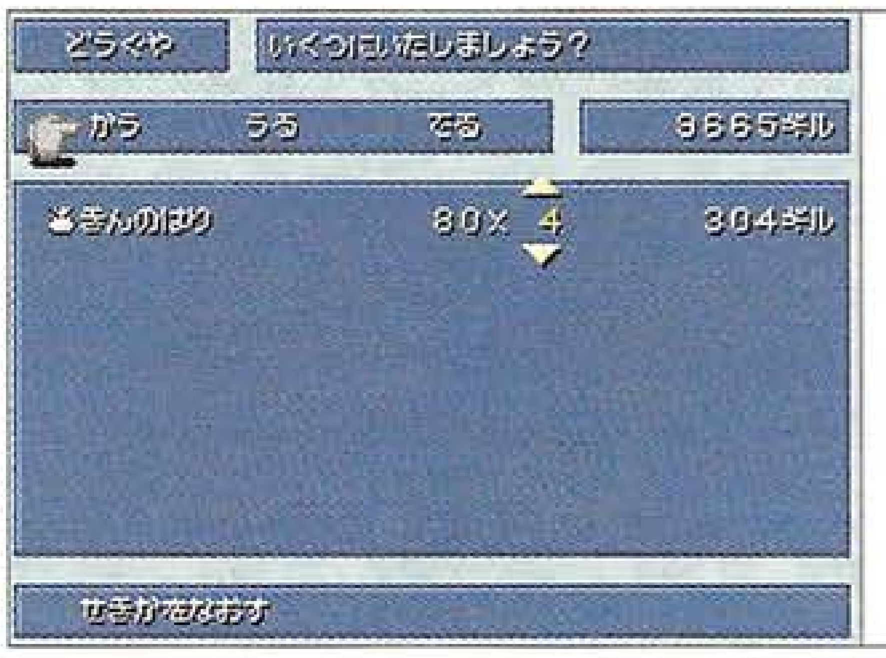
セシルたちが暮らす世界では、ギルという単位のお金が流通している。ギルを多く持っていればアイテムを豊富にそろえられるので、その入手方法も知っておきたい。ギルはおもにモンスターを倒したときに手に入るほか、所持アイテムをお店で売ることでも入手可能だ。また、宝箱にギルが入っていることもある。



ほとんどのアイテムは購入時の半額で買ってもらえる。

消費アイテムをたくさん持っておこう

消費アイテムのなかでも、回復アイテムと治療アイテムは特に使用頻度が高い。必要なときに回復させられるように、できるだけ多く所持しておこう。ただし、やみくもに購入していてはお金がたりなくなってしまうため、場面に合わせて購入するものをしぼることも大切だ。どのダンジョンでどのアイテムが必要になるかを、P.108からの攻略ページを参考にチェックしておこう。



魔法でも回復や治療はできるが、MPを節約するために消費アイテムを準備しておこう。

アイテムを使うアビリティ

アビリティのなかには「くすり」「かいぞう」のようにアイテムがないと効果を発揮できないものもある。そういったアビリティを使うときは、いつも以上に多くアイテムを用意しておきたい。

なお、お店でアイテムを購入する際は、まとめ買いしたほうが安く購入（P.019参照）することができる。ギルを貯めてから一度にたくさん買うようにして、ギルを節約していこう。



「くすり」は一度に複数のアイテムを使うアビリティ。特に多めにアイテムを用意しておこう。

アイテムを使用するアビリティ

アビリティ名		解説	使用するアイテムの例
かいぞう	▶P.101	攻撃・魔法アイテムを使って、武器に属性（P.038参照）をつける。	あかいきば、ゼウスのいかり
くすり	▶P.097	回復・治療アイテムを味方全体に使用する。	ポーション、どくけし
オートポーション	▶P.094	ダメージを受けると、自動的に「ポーション」を使う。	ポーション
なげる	▶P.075	武器を投げて敵にダメージを与える。	しゅりけん、フレイムソード

成長アイテムを集めてみよう

最大HPや最大MPを上昇させる成長アイテムは、どこのお店にも売っていない貴重品だ。しかし、たくさん手に入れるには、モンスターを倒すしかない。成長アイテムを落とすモンスターは右表の15体だけで、これらの多くが幻獣神の洞窟のB3Fに出現する。成長アイテムを集めたい場合は、そこで何度も戦ってみるといい。



宝箱やごほうびでも手に入るが、入手できる数が限られている。

成長アイテムを落とす敵

アイテム名	効果	落とす敵	
きんのリンゴ	最大HPが100上昇する	機械竜	▶P.269
		金竜	▶P.271
ぎんのリンゴ	最大HPが50上昇する	アリゲイター	▶P.265
		イエロードラゴン	▶P.266
		ギガースゲイター	▶P.269
		銀竜	▶P.271
		グリーンドラゴン	▶P.271
		サンドウォーム	▶P.275
		ズー	▶P.276
		フラッドウォーム	▶P.287
		リリス	▶P.295
		ルドラ	▶P.295
ソーマのしずく	最大MPが10上昇する	暗黒魔道士	▶P.265
		トーディウィッチ	▶P.281
		モルボル	▶P.293

装備品の種別を知ろう

装備品は攻撃面を強化する武器と、防御面を強化する防具に大別できる。このうち武器には下記のような種別があり、それぞれ特徴や装備できるキャラクターが異なる。一方の防具は装備できる部位によって分けられ、装備できるキャラクターは防具ごとに違っている。どちらも物語が進むにしたがって、より性能がいいものが手に入るようになるので、必要に応じてつけ替えていこう。


武器と盾の見た目は、ステータス画面やバトル画面で確認することができる。

武器の種別ごとの特徴

種別	特徴	装備できるキャラクター ※													
		セシル(暗)	セシル(パ)	カイン	リディア(子)	リディア(大)	テラ	ギルバート	ローザ	ヤン	パロム	ポロム	シド	エッジ	フースーヤ
暗黒剣	どれも闇属性を持ち、お店では購入できない。	●	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
聖剣	どの聖剣も聖属性を持ち、精神などのステータスが上昇する。宝箱やイベントでのみ入手可能だ。	−	●	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
剣	武器ごとにさまざまな属性を持っているので、敵によって使い分けよう。	−	●	●	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
槍	命中は低めだが、攻撃力の高いものが多い。	−	−	●	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
ナイフ	命中は高いが、攻撃力が低いのが難点。素早さや回避を上げる目的で武器を選ぶといい。	−	●	●	−	●	−	●	●	−	●	−	−	●	−
竪琴	2種類しかないが、どちらも状態変化を引き起こす。また、後衛からでもダメージが減らない。	−	−	−	−	−	−	●	−	−	−	−	−	−	−
爪	ほとんどが属性か有効種族をそなえている。相手にあわせて使い分けよう。	−	−	−	−	−	−	−	−	●	−	−	−	−	−
ハンマー	どのハンマーもマシーン系の敵に対して有効で、装備すると体力が上昇する。	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	●	−	−
斧	力と体力が上昇するが、素早さと知性、精神が下がってしまう。攻撃力は高め。	−	●	●	−	−	−	−	−	−	−	−	●	−	−
刀	攻撃力がやや低いので、両手に装備して攻撃力の低さを補っていきたい。	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	●	−
ロッド	知性が上昇する。アイテムとして使用すると、敵を攻撃する魔法の効果が発揮される。	−	−	−	●	●	●	−	−	−	●	−	−	−	●
杖	精神が上昇する。アイテムとして使用すると、味方を補助する魔法の効果が発揮される。	−	−	−	●	−	●	−	●	−	−	●	−	−	●
弓	矢を射るために必要な武器。素早さが上昇するものが多い。	−	−	−	−	−	−	−	●	−	−	−	−	−	−
矢	弓を身につけていないと装備できない。おもにバード系の敵に有効で、後衛でもダメージが減らない。	−	−	−	−	−	−	−	●	−	−	−	−	−	−
鞭	おもにビースト系の敵に有効で、マヒの追加効果も持つ。後衛にいてもダメージは減らない。	−	−	−	−	●	−	−	−	−	−	−	−	−	−
投てき	攻撃力は低めだが、後衛からでもダメージが減らないため、安全に戦うことができる。	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	●	−

※ セシルの「暗」は暗黒騎士、「パ」はパラディン、リディアの「子」は子供、「大」は大人を表す。

武器に秘められた性能

武器を選ぶ際は攻撃力や命中はもちろん、そのほかにも考慮しておきたい点がある。武器によっては属性(P.038参照)や有効種族(下記参照)がついていたり、「アイテム」として使用したときに「アイテム魔法」が発動するものがあるのだ。特にアイテム魔法が発動するかどうかはゲーム画面では確認できないため、本書のデータの章をチェックしながら武器を選んでいってほしい。

武器の隠し性能

有効種族

代表的な武器　オーガキラー、てつのや



特定の種族に対して1.5倍のダメージを与えられる。ゲーム画面では、有効種族を確認できる武器とできない武器がある。

アイテム魔法

代表的な武器　ディフェンダー、アイスロッド



武器を使って発動する魔法はMPを消費しない。なかには「マジックアロー」のようにアイテム魔法でしか発動しない魔法もある。

防具に隠された効果

属性の攻撃によるダメージを軽減したり、状態変化(P.040参照)を防止するのも防具の大きな役目。防具を選ぶ際は、そういった性能もチェックしておこう。ただし、ゲーム画面ではこれらの性能を見られない場合もある。武器と同様に、本書のデータで隠された性能がないか確認しよう。

防具の隠し性能

属性の半減

効果を持つ防具　あんこくのたて、ドラゴンメイルなど



属性を持つ攻撃のダメージを半減する。同じ属性を半減するものを別々の部位に装備しても、軽減量は変わらない。

属性の軽減強化

効果を持つ防具　ガラスのマスク、アダマンアーマーのみ



特定の属性を半減する防具を装備している場合のみ効果を発揮。その属性のダメージをさらに半減し、通常の1/4に抑える。

吸収

効果を持つ防具　のろいのゆびわのみ



別の部位に特定の属性を半減するものを装備していると、その属性の攻撃を受けたときにダメージぶんのHPを回復する。

状態変化の無効化

効果を持つ防具　ねじりはちまき、ルビーのゆびわなど



特定の状態変化を防ぐ。ただし、防げるのはバトル中のみで、メニュー画面で「ポーキー」などを使った場合は防げない。

だいじなもので新たな力を得る

だいじなもののなかでも、特に慎重に使いたいのが「デカントアイテム」(P.088参照)だ。デカントアイテムにはさまざまな種類があるが、どれも基本的には1つしか入手できない。しかも、一度使うとなくなってしまい、やり直しもできないのだ。同様に召喚アイテムも使用するとなくなるが、こちらは使えるキャラクターがリディアだけと決まっている。召喚アイテムは手に入れたらすぐに使おう。



デカントアイテムは使うキャラクターを熟考してから使用するようにしたい。

How to master magic

魔法を使いこなすには

魔法にはさまざまな種類があり、攻撃や回復はもちろん、味方のサポートにも役立つ。魔法の仕組みを理解し効果的に使えるようになれば、冒険の大きな手助けとなってくれるだろう。

魔法の種別と覚え方

魔法とはMPを消費して使うアビリティのことで、下記の4つの種別がある。どの魔法を使えるかはキャラクターごとに決まっていて、基本的にレベルが上がると新たな魔法を覚えていく。必要なMPや効果発動までの待ち時間(P.034参照)はひとつひとつ異なるが、白魔法なら回復するものが多いなど種別ごとに特徴がある。そのため、使える魔法によってバトルでの役割が決まってくるのだ。



白魔法と黒魔法を両方使えるキャラクターは、回復に攻撃にと幅広く活躍できる。

魔法の種別ごとの特徴 (各魔法の詳細はP.078参照)

白魔法

HPを回復する「ケアル」や、状態変化(P.040参照)を治療する「エスナ」など、味方を守るための魔法が多い。そのほか、「ヘイスト」や「プロテス」のように能力を底上げして味方を補助するものや、「スロウ」や「ホールド」など敵を弱体化するものも使うことができる。



使用可能キャラクター	
セシル(パラディン)	ローザ
リディア(子供)	ポロム
テラ	フースーヤ

黒魔法

ダメージを与える魔法が多くそろっているため、黒魔法を使うキャラクターは敵を攻撃する役割を担える。また、ほとんどの魔法に属性(P.038参照)がついていて、敵の弱点にあわせて使い分ければ、より効果的にダメージを与えられるようになるのだ。



使用可能キャラクター	
リディア(子供)	パロム
リディア(大人)	フースーヤ
テラ	

召喚魔法

黒魔法と同じく敵を攻撃するものが多いが、こちらのほうが総じて消費MPが多く、威力の高いものがそろっている。強力なボスと戦うときなど、MPを惜しまず大ダメージを与えたいときに重宝するはずだ。

使用可能キャラクター
リディア(子供)
リディア(大人)

忍術

エッジだけが使うことができる。種類は9つと魔法のなかでもっとも少ないが、敵にダメージを与えるものから、状態変化を引き起こすもの、自分を強化するものなど、さまざまな効果の魔法がそろっている。

使用可能キャラクター
エッジ

レベルアップ以外の修得方法もある

新しい魔法を覚える手段はレベルアップだけではない。一部のものは、下記にあるような条件を満たしたときに修得できるのだ。

このうち敵を倒す方法とアイテムを使う方法は、意図的に実行しないと修得することができない。魔法の種類が増えればそれだけ戦術の幅も広がっていくので、条件を達成できるようになったら、なるべく早い段階で覚えるようにしたい。

魔法の特殊な修得方法

イベントが発生する



ストーリーを進めていき特別な場面に遭遇すると、それをきっかけに新たな魔法を修得する。

敵を倒す



召喚魔法の多くはこの方法で修得する。幻獣と戦い、力を認めてもらうことで呼び出せるようになるのだ。

アイテムを使う



一部の敵は召喚アイテムを落とす。これは「だいじなもの」で使用でき、そのモンスターを呼べるようになる。

特殊な条件で発動する魔法

魔法のなかにはレベルを上げたり、敵を倒したりしても覚えることができないものがある。それに該当するのが右にある11種類で、これらは特殊コマンドの「ふたりがけ」(P.095参照)や「おもいだす」(P.098参照)を使ったとき、またはアイテム魔法(P.029参照)を使ったときに発動する。



絶大な威力を誇るアルテマは、「ふたりがけ」でしか発動しない。

覚えられない魔法の発動方法

名前	ふたりがけ	おもいだす	アイテム魔法
アルテマ	○	ー	ー
ダンシングダガー	ー	ー	○
バスナ	ー	ー	○
バブル	○	○	ー
ヒール	ー	ー	○
フェイス	○	○	ー
プチフレア	○	ー	ー
プチメテオ	○	ー	○
ブレイブ	○	○	ー
ポイゾナ	ー	ー	○
マジックアロー	ー	ー	○

魔法の効果に影響する要素

同じ魔法を使っても、使用者や対象によって効果の大きさは変わる。それは魔法の効果に使用者や対象のステータスが影響するからで、たとえば対象を攻撃する魔法なら、おもに使用者の知性が高く、対象の精神が低いほどダメージが大きくなる(P.345参照)。また、対象の数によって効果に違いが出るものもある。対象の数が多くなるほどひとりひとりに対する効果が下がるのだ。



対象が全体に固定される「すいとん」などは、対象の数が増えても効果が下がらない。

Learning a process of a battle

バトルの仕組みを学ぼう

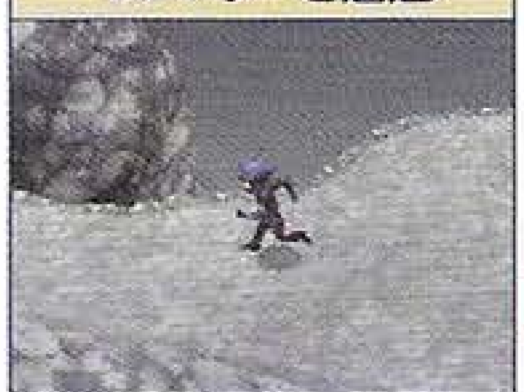
セシルたちの行く手には数々のモンスターが待ち受けており、幾度にも渡ってバトルを繰り広げることになる。つまりバトルも探索と同様に、冒険を進めるのに欠かせない要素なのだ。

まずはバトルの流れをつかもう

バトルの仕組みを理解するまえに、まずはバトルがどうやって始まり、どうすると終わるのかを知っておこう。どんなバトルでも、基本的には下図のような流れで進んでいく。このうち特に重要となるのは、勝敗を決する条件だ。バトルに敗北することはゲームオーバーに直結し、ゲームオーバーになった場合は、直前にセーブした場面からやり直すことになってしまう。

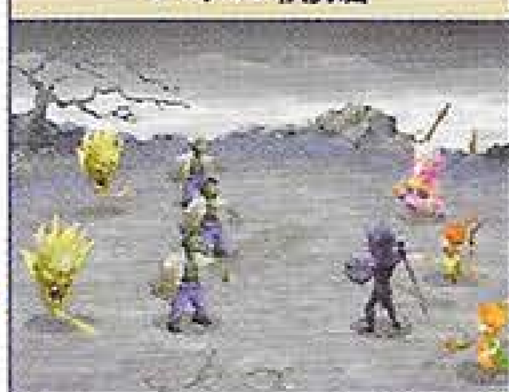
バトルの開始から終了まで

モンスターと遭遇



フィールドやダンジョンを移動中にランダムでモンスターと遭遇する。

バトル開始



バトルではキャラクターごとにコマンドで行動を決定しながら戦う。

勝利



敗北



敵を全滅させれば勝利となり、経験値などが得られる。逆に味方全員が戦闘不能、またはせきか状態(P.040参照)になったら敗北で、ゲームオーバーとなってしまう。

バトル開始時の状況はさまざま

モンスターと遭遇した際、味方が不利な「ふいうち」や「バックアタック」でバトルが開始することがある。どれもランダムで発生し予測できないため、いつ不利な状況でバトルが始まってもいいように、HPはつねに回復しておこう。また、ストーリーを進めていくと、イベントバトルが発生することがある。これはストーリーを進めるうえで避けられない戦いで、多くの場合は強力なボスが相手になる。

特殊な開始状況



せんせいこうげき

味方全員のATBゲージ(P.034参照)がたまった状態で開始。有利な状況といえる。



ふいうち

せんせいこうげきとは反対に、バトル開始後すぐに敵が行動しはじめる不利な状況。



バックアタック

敵がすぐ行動するうえ、味方の前衛と後衛が逆になっている。すぐに「チェンジ」だ。



イベントバトル

イベント後にそのままバトルへ突入。逃げる(P.036参照)ことができない。

画面の情報を見逃さないように

バトル中は上画面にも下画面にもさまざまな情報が表示される。しかもこれらの情報は、状況に応じて刻々と変化していくのだ。そこでまずは各項目の意味を理解し、必要な情報を素早く見分けられるようになろう。特に注目したいのは、下画面に表示される味方のHP。全員のHPが0になると敗北となるので、バトル中はつねにこれをチェックして、減ってきたらこまめに回復していこう。

バトル画面の見方



1 敵

出現した敵。

2 味方

左側が前衛、右側が後衛の味方。

3 攻撃の効果

受けたダメージや回復したHPなど。詳細は以下のとおり。

408 ……ダメージ
645 ……HPの回復量
100 ……MPの回復量
NO EFFECT!! ……状態変化が通用しないことを表す
MISS! ……攻撃がミスしたことを表す
CRITICAL!! ……クリティカルヒット（P.034参照）したことを表す
WEAKNESS!! ……弱点属性（P.038参照）の攻撃をしたことを表す

4 バトルコマンド

選択中のキャラクターが使用できるバトルコマンド。十字ボタンの右か左を押すと、「ぼうぎょ」「チェンジ」が選べる。

5 オートバトル

Xボタンを押して、オートバトル（P.037参照）に設定したときに表示される。

6 キャラクターステータス

味方の名前、現在のHP、現在のMPを確認できる。行動順が回ってきているキャラクターは青く表示される。また、名前の下には現在かかっている状態変化（P.040参照）や効果を発揮しているアビリティが表示される。ⓎはYボタンを押したときに行動順が回るキャラクター。

7 ATBゲージ

このゲージがたまるとキャラクターが行動できるようになる。詳細はP.034を参照。

8 ヘルプメッセージ

選択中のバトルコマンドやモンスターの情報。「ライブラ」「かいじゅうずかん」「しらべる」を使用すると、敵の情報を詳しく見られるようになる。アイコンは属性（P.038参照）を表しており、詳細は以下のとおり。なお、回復属性は表示されない。

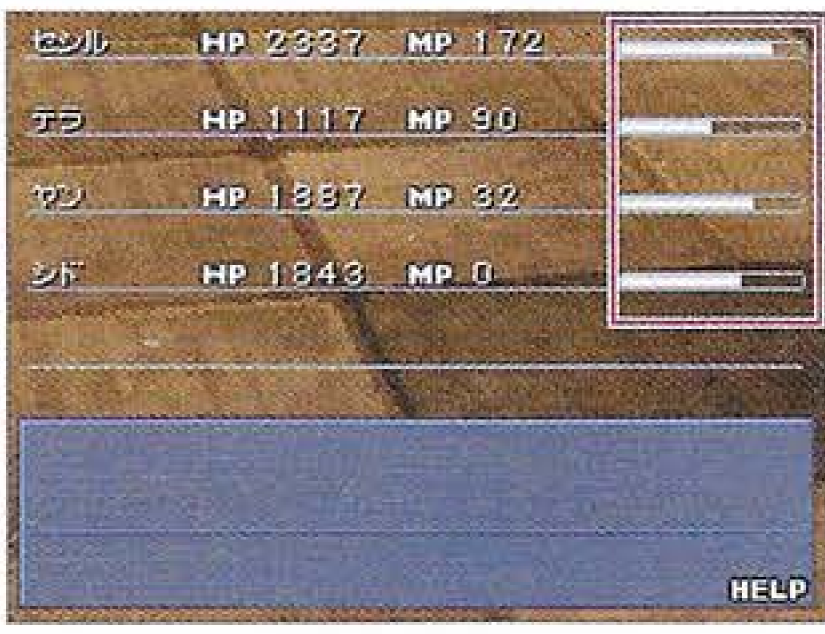
……火属性　……氷属性　……雷属性
……水属性　……土属性　……風属性
……聖属性　……闇属性

ATBシステムのルールを覚えよう

バトルはATB(アクティブ・タイム・バトル)というシステムで行われる。これは時間の経過でキャラクターのATBゲージが徐々にたまっていき、ゲージが満タンになると、コマンド入力して行動できるようになるものだ。そして行動を終えるとゲージは0にもどり、ふたたびたまりはじめる。

またATBゲージは見えないが、敵も時間経過によって行動してくる。味方に行動順が回ってきたら、素早くコマンドを選ぶようにしないと、敵のほうが次々と攻撃してくるので気をつけよう。

なお、ゲージがたまった味方が複数いた場合は、ほかの味方にYボタンで行動順を回せる。



ゲージのたまる速度はステータスの素早さの値で決まり、高いほどゲージが早くたまる。

キャラクターが行動するまでの流れ

待機中



ATBゲージは最初0で、時間に応じてたまっていく。満タンになるまで「にげる」(P.036参照)以外の行動はできない。

▼

コマンド入力可



ゲージが満タンになると色が変わり、行動順(ターン)が回ってくる。どういった行動をとるかコマンドで決定しよう。

▼

待ち時間



コマンドを選ぶと、その行動をとるための準備(待ち時間)に入る。その間は赤いゲージがたまっていく。

▼

行動を起こす



赤いゲージが満タンになれば待ち時間終了。コマンドが実行される。なお、待ち時間はコマンドごとに決まっている。

コマンドを使いこなそう

キャラクターは、メニュー画面の「アビリティ」でバトルコマンドにセットしたアビリティを使って戦う。そのほか全キャラクター共通で、「ぼうぎょ」と「チェンジ」を使える。状況に応じて最適な行動がとれるように、各コマンドの特徴を理解しておこう。なお、一部のコマンドは対象を単体か全体か選べる。敵全体に使いたいときは十字ボタンを左に、味方全体に使いたいときは右に押せばOKだ。



味方をまとめて回復したいときや、複数の敵を同時に攻撃したいときは全体化するといい。

たたかう 物理攻撃の基本

装備している武器を使って敵を攻撃する。セシルやカインなど、物理攻撃を得意とするキャラクターの基本となる攻撃だ。待ち時間がとても短いので、敵に素早くダメージを与えたいときは、これを使うといい。ただし、攻撃をミスすることもあるうえ、後衛から攻撃した場合、弓、竪琴、鞭、投てき以外の武器だと、与えるダメージが低下してしまうことは覚えておこう。



「たたかう」による攻撃はまれにクリティカルヒットして、ダメージが1.2倍になることがある。

アイテム　消費アイテムでバトルをサポートしよう

所持している消費アイテムを使用できるコマンド。HP・MPの回復や状態変化（P.040参照）の治療のほか、攻撃に使えるものもあり、役立つ場面は多い。また、このコマンドでは装備している武器を選ぶこともでき、その武器でアイテム魔法（P.029参照）を発動させられる。MPを消費せずに使えるアイテム魔法は、最大MPがあまり多くないストーリー序盤では特に重宝するはずだ。



バトル中に手に装備するアイテムを持ち替えることもできるが、変えるには1ターン必要だ。

アイテム魔法を使う手順

「アイテム」を選択する



「アイテム」を選んで所持アイテムの一覧が表示されたら、そのまま十字ボタンの上を押す。

装備している武器を選ぶ



武器にカーソルをあわせてAボタンを2回押す。なお、十字ボタンの下を押せば装備を変更できる。

使用する対象を決める



アイテム魔法を使う対象を選ぶ。待ち時間が終われば、アイテム魔法の効果が発揮されるのだ。

特殊コマンド　キャラクター固有のコマンド

そのキャラクターだけが持つ特有のアビリティのなかでも、バトル中にコマンドで選択できるものを「特殊コマンド」という。特殊コマンドには、キャラクターがもともと持っているもののほか、デカントアイテムを使って覚えるものもあり、その効果はひとつひとつ違っている。使い方も種類によって違うため、以下でそれを確認しておこう。



バトル中に選べない「はやくち」などは特殊コマンドに含まれない。

特殊コマンドの使い方

コマンドを選択するだけ

代表例　おもいだす、ふたりがけ



コマンドを選ぶだけで効果を発揮する。どんな効果が発揮するか、発動するまでわからないものが多い。

コマンド選択後に対象を決定

代表例　ジャンプ、せいしんは



コマンド選択後に使う対象を選ぶ。味方のみに使えるなど、使用できる対象が決まっているものもある。

コマンド→種類のあと対象を選ぶ

代表例　しろまほう、かいぞう



コマンドを選択したあと、種類を決めてから使う対象を選ぶ。たいていの魔法はこの手順で使用する。

ぼうぎょ　受けるダメージを半減

コマンドを選ぶと防御体勢をとり、受けるダメージを半減できる。一度選択すれば、コマンド選択後にターンが回ってきても、別のコマンドを決定するまで防御体勢は続き、その間に何度攻撃を受けても効果が切れない。物理攻撃はもちろん、魔法攻撃に対しても有効だ。



強力な攻撃を使われるタイミングがわかっているなら、防御体勢をとっておこう。

チェンジ　前衛後衛を入れ替え

パーティの前衛と後衛をまとめて入れ替えるコマンド。どのキャラクターが使っても、パーティ全員が一度に入れ替わる。敵にバックアタックされたときは、「チェンジ」を使って前衛と後衛を入れ替えるといい。なお、バトルが終了すると、自動的に入れ替える前の状態にもどる。



バックアタックを受けたら、最初にターンが回ってきたキャラクターが「チェンジ」をしよう。

にげる　ピンチのときは逃げるのも有効だ

手強いモンスターと遭遇して敗色が濃厚なときは、バトルから逃げるのも手だ。「にげる」はほかの行動と違いコマンドで選ぶのではなく、Rボタンを押しつづけることで実行できる。成功するかどうかは以下の仕組みによって決まり、逃げるまでに長い時間がかかることもある。ただし、イベントバトルでは逃げることができないので、しっかりと準備を整えてから挑もう。



「テレポ」や「けむりだま」を使えば、イベントバトル以外なら必ず逃げられる。

逃げるまでの仕組み

Rボタンを押しつづける

- イベントバトルの場合 → 逃げられない
- 通常のバトルの場合
  - 敵の平均レベルより味方の平均レベルが高い → 50%の確率で逃げられる
  - 味方の平均レベルより敵の平均レベルが高い → 10%の確率で逃げられる



3秒ごとに逃げられるかどうかの判定が行われ、成功率は味方と敵の平均レベルの差で決まる。逃げられた場合は50%の確率でギルを落とし、その金額は出現した敵が持つギルの合計額の半分だ。



オートバトル 味方が自動的に戦ってくれる

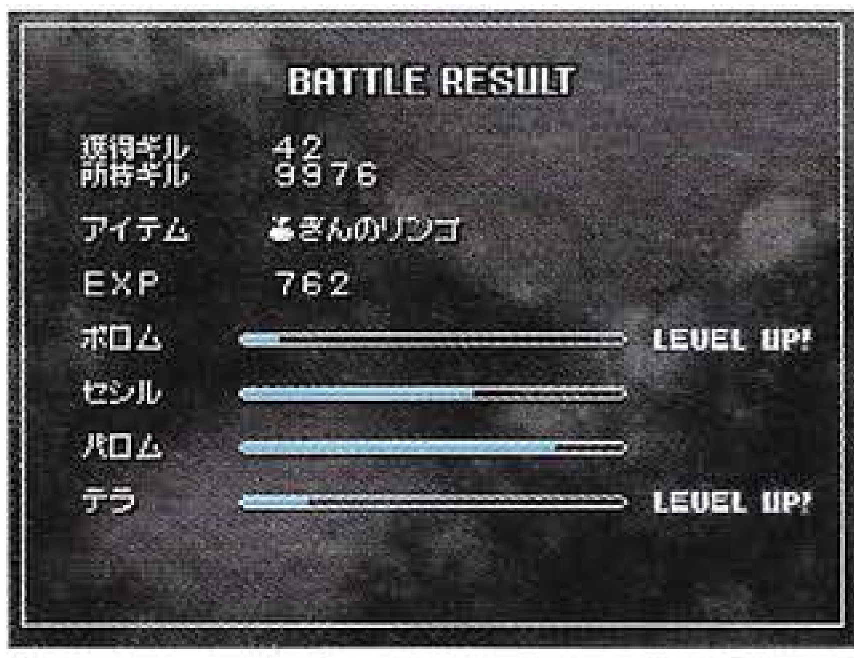
オートバトルモードにすると、味方全員が自動的に決められた行動をするようになる。ターンが回った直後にコマンド決定されるようになるため、コマンドを選ぶ際のタイムロスがなくなるのだ。使うコマンドはメニュー画面で設定した1つだけで、「くろまほう」のようにコマンド選択後さらに種類を選ぶものは設定できないが、「ファイア」など特定の魔法なら設定しておける。また、アイテム魔法が使える武器も「アイテム」から設定可能で、その場合はアイテム魔法(P.029参照)が発動する。

オートバトルについて

- Xボタンを押すとオートバトルモードになり、味方全員が自動的に行動する
- 味方はメニューの「アビリティ」で「オートコマンド」に設定したアビリティを使いつづける
- 「オートコマンド」には「ファイア」や「アイスロッド(アイテム魔法)」も設定できる
- 再度Xボタンを押すとオートバトルモードを解除

勝利時に得られるもの

バトルに勝利すると経験値とギルが手に入る。獲得できる量は敵ごとに決まっており、ギルはその合計額を、経験値は合計値を味方の人数で割ったぶんを各人が獲得できる。このとき戦闘不能やせきか状態(P.040参照)だったキャラクターは人数に含まれず、経験値も獲得できない。なお、勝利時には経験値とギルのほか、以下のルールでアイテムが手に入ることもある。



バトルに勝利して経験値を獲得することで、キャラクターのレベルが上がり強くなっていくのだ。

バトル終了時に手に入るアイテムについて

モンスターごとに最大4つまでのアイテムを持っていて、バトルに勝利すると倒したモンスターが持つアイテムを入手できることがある。このとき手に入るアイテムは1つだけで、以下のような仕組みで落とすアイテムが決まるのだ。

なお、「トレジャーハント」(P.105参照)があれば、モンスターがアイテムを落とす確率が上がる。



敵からアイテムを盗んだ場合でも、さらにアイテムを落とすことがある。

バトル終了時に入手するアイテムの決まり方

落とす敵が決まる

倒したモンスターのなかから、アイテムを落とす敵がランダムで1体だけ選ばれる。



アイテムを落とすか決まる

敵が持つアイテムは落とす確率が決まっている。アイテムを持っていない敵もいる。

例	黒とかげが持つアイテム
きんのはり	20%
メデューサのや	12%
ブレイクブレイド	5%



落としたアイテムを入手

運がよければアイテムゲット! なお、モンスターからしか手に入らないアイテムもある。



Tips for winning a battle

バトルで勝利するために

バトルの仕組みを覚えたところで、今度はより有利に戦うための知識を解説していく。これらの知識を身につけてからバトルにのぞめば、勝利はグッと近づいてくるはずだ。

攻撃の違いを理解しよう

攻撃はおもに以下の3種類に分けられ、味方は物理攻撃と魔法攻撃を使える。基本的には力や攻撃力が高いなら物理、知性や精神が高いなら魔法と使い分け、そのうえでモンスターの特徴にあわせて攻撃の主力を変えていこう。たとえば、防御力が高い相手なら魔法攻撃を中心に攻め、物理攻撃の使用者はアイテムで支援するといった具合だ。



魔法攻撃は魔法の種類によって影響するステータスが違う。

攻撃の種類（ダメージの算出方法はP.345を参照）

物理攻撃	魔法攻撃	特殊攻撃
「たたかう」や「ジャンプ」など、おもに武器を使う攻撃。使用者の力や攻撃力が高く、対象の体力や防御力が低いほどダメージが大きくなる。	魔法での攻撃。魔法自体の威力のほか、使用者の知力や精神が高く、対象の精神や魔法防御力が低いほどダメージが大きい。	モンスター専用の攻撃手段を特殊攻撃と呼ぶ。ダメージに影響するステータスは、基本的に魔法攻撃と同じになっている。

属性を知ればさらに有利に

「フレイムソード」なら火属性、「ブリザド」なら氷属性といったように、一部の武器や魔法には属性がついている。属性は以下の9種類あり、モンスターごとに各属性への耐性が決まっている。弱点に該当する属性で攻撃すれば、大きなダメージが与えられるのだ。逆に耐性によってはダメージが軽減されたり、吸収されることもあるので、攻撃の際は属性にも気をつかおう。

属性耐性による違い



属性の種類（黒字はアビリティ、青字は装備品、赤字は消費アイテムを表す）

種類	おもな魔法／武器／アイテム	ダメージを半減するおもな防具
火	ファイア、かとん、フレイムソード、あかいきば	アイスアーマー
氷	ブリザド、シヴァ、こおりのつめ、なんきょくのかぜ	フレイムシールド
雷	サンダー、ラムウ、サンダーロッド、かみがみのいかり	ダイヤシールド
水	リヴァイア、すいとん、つなみ	アダマンアーマー
土	クエイク、だいちのハンマー、だいちのドラム	アダマンアーマー
風	シルフ、ふうじん、ウィンドスピア	アダマンアーマー
聖	ホーリー、ドラゴン、エクスカリバー	あんこくのたて
闇	デスブリンガー	ひかりのたて
回復	ケアル、ポーション	―

種族ごとの弱点を突こう

白竜ならドラゴン系といったように、一部のモンスターは特定の種族に属している。そして、武器のなかには特定の種族のモンスターに対し、通常の1.5倍のダメージを与えられるものもあるのだ。

また、種族と属性の両方の弱点を突いて攻撃した場合、1.5×1.5で2.25倍のダメージとなる。下記の武器に「かいぞう」(P.101参照)で属性をつけ、さらなる大ダメージを狙ってみるのもいい。



もともと属性を持つ「いかずちのつめ」などは、「かいぞう」を使わずに両方の弱点を突ける。

種族の種類と有効な武器

種類	おもな有効武器		種類	おもな有効武器	
ビースト系	むち	ファイアビュート	ゴースト系	こだいのつるぎ	ミスリルナイフ
バード系	てつのや	メデューサのや	リザード系	アイスロッド	
きょじん系	ようせいのつめ	オーガキラー	まどうし系	メイジマッシャー	ルーンアクス
ドラゴン系	ひりゅうのやり	りゅうのひげ	プリン系	ブラッドソード	ブラッドランス
アンデッド系	ラグナロク	リリスのロッド	マシーン系	いかずちのつめ	きづち

敵を知ることも大切

バトル中にモンスターの行動が突然変わって、強力な攻撃をしかけてくることがある。実はモンスターには行動パターンが決まっていて、条件を満たすと行動が変化するのだ。ときにはカウンターでターンに関係なく反撃されることもあるため、バトルではその条件を満たさないようにすることも大切だ。条件はゲーム画面では見られないものが多いので、データの章で確認しておこう。

行動パターンが変わる例 (敵ごとの行動パターンはP.262以降を参照)

行動が変化するおもな条件

一定ターンが経過
特定の回数その敵にターンが回ると行動が変化する。そのターンになる前に素早く倒すか、守りを固めるなどして対処しよう。

特定の攻撃を受ける
物理攻撃や魔法攻撃、特定の属性など、こちらの攻撃がきっかけとなる。該当する攻撃以外の手段でダメージを与えればいい。

HPが一定以下になる
ダメージを与えていき、一定のHP以下になると変化。初めはMPを温存して戦い、HPが条件を満たしたところで一気に仕留めたい。

敵の数が減る
敵パーティの人数が減ったり、残りが自分だけになったときに行動を変える。条件を満たさないように、倒していく順番を調整しよう。

条件を満たしたときのおもな行動

カウンター


ターンが回っていなくても条件を満たした直後に反撃してくる。反撃する方法は敵によってさまざまだ。

攻撃手段が変化


条件を満たす前には使ってこなかった攻撃を使うようになる。なかには自分のHPを回復するものも。

姿が変わる

霧に包まれたり、マントを羽織ったりなど、姿を変えることで攻撃を受けつけなくなったり、属性耐性が変わったりする。

状態変化を把握しよう

特定の攻撃や魔法を受けると、行動が制限されたり、防御力が上がるなどの「状態変化」にかかることがある。状態変化には不利に働くものと有利に働くものがあるので、以下で種類ごとの効果を確認して、必要に応じて治療したり、敵の状態変化を解いたりしていこう。なお、状態変化にかかっていると、別の状態変化にかからなくなる場合もある。特に注意してほしいものを右表にまとめたので、目をとおしておいてほしい。

状態変化の重複について

- せきか状態のときは、ほかの状態変化にならない
- バーサク状態のときは、こんらん状態にならない
- ヘイスト、スロウ状態は、あとから発生したものが優先される
- カエル、こびと、コブタ状態は、同時にかからない
- ストップ状態になると、どく、バーサク、スロウ、スリップ、ヘイスト状態が治る

状態変化の種類

種類	効果	治療方法	バトル後自動回復
マヒ	行動できない	エスナ、バスナ、ばんのうやく、ユニコーンのつの、時間が経過する	○
ねむり	行動できない	エスナ、バスナ、ばんのうやく、ユニコーンのつの、めざましどけい、時間が経過する、ダメージを受ける	○
こんらん	勝手に行動する	エスナ、バスナ、ばんのうやく、ユニコーンのつの、時間が経過する、物理攻撃でダメージを受ける	○
せきか	行動できない。全員がせきか状態になるとゲームオーバーになる	エスナ、ばんのうやく、きんのはり	×
カエル	トード、かえるのうた以外の特殊コマンドが使用できない	エスナ、トード、ばんのうやく、おとめのキッス	×
ちんもく	しろまほう、くろまほう、しょうかん、うたう、にんじゅつ、おもいだす、ふたりがけ、れんぞくまが使用できない	エスナ、ばんのうやく、やまびこそう	×
こびと	力と体力が1になる	エスナ、ミニマム、ばんのうやく、うちでのこづち	×
くらやみ	命中が下がる	エスナ、ばんのうやく、めぐすり	×
どく	6秒ごと(バトルスピード4の場合)に最大HPの1%ぶんのダメージを受ける	エスナ、ポイゾナ、ばんのうやく、どくけし	×
戦闘不能	行動できない。全員が戦闘不能になるとゲームオーバーになる	レイズ、アレイズ、フェニックスのお	×
デス	現在HPに関係なく戦闘不能になる	ー	×
ひんし	HPが最大HPの25%以下になっていることを表す	HPを回復する	×
じょじょにせきか	一定時間経過するとせきか状態になる	エスナ、ばんのうやく、きんのはり	○
コブタ	ポーキー、こぶたのうた以外の特殊コマンドが使用できない	エスナ、ポーキー、ばんのうやく、ダイエットフード	×
のろい	ステータスが下がる	エスナ、じゅうじか	○

種類	効果	治療方法	バトル後自動回復
バーサク	攻撃力が上昇し、勝手に敵を攻撃しつづける	エスナ、ディスペル、バスナ、ばんのうやく、ユニコーンのつの、時間が経過する	○
ストップ	行動できない	ディスペル、時間が経過する	○
スロウ	ATBゲージのたまりが遅くなる	ディスペル、ヘイスト	○
スリップ	HPが減少しつづける	時間が経過する	○
しのせんこく	カウントが0になると、戦闘不能になる	－	○
ふゆう	クエイクなどを回避したり、ダメージ床を歩いてもダメージを受けなくなる	レビテト	×
ヘイスト	ATBゲージのたまりが早くなる	ディスペル、スロウ	○
リフレク	特定の魔法を跳ね返す ※	ディスペル、時間が経過する	○
プロテス	防御力が上がる	ディスペル	○
シェル	魔法防御力が上がる	ディスペル	○
ブリンク	物理攻撃を2回避ける	ディスペル	○
バブル	最大HPが2倍になる	ディスペル	○
ブレイブ	力が1.2倍になる	ディスペル	○
フェイス	知性が1.2倍になる	ディスペル	○
リバース	ダメージを受ける攻撃でHPが回復し、HPを回復する手段でダメージを受けるようになる	リバース	○

※ ディスペル、テレポ以外の白魔法、アスピル、クエイク、メテオ、ドレイン以外の黒魔法、プチメテオ、プチフレア、アルテマ、マジックアロー、ダンシングダガー以外の特殊な魔法を跳ね返す。

状態変化（※）を引き起こすおもな方法（黒字はアビリティ、青字は武器、赤字は消費アイテムを表す）

種類	方法	種類	方法	種類	方法
マヒ	かげしばり、ホールド	デス	デス、デスブリンガー	ふゆう	レビテト
ねむり	こもりうた、スリプル	ひんし	トルネド	ヘイスト	ヘイスト、エルメスのくつ
こんらん	ゆうわくのうた、コンフュ	じょじょにせきか	ブレイクブレイド	リフレク	リフレク、ひかりのカーテン
せきか	ブレイク、メデューサのや	コブタ	こぶたのうた、ポーキー	プロテス	プロテス
カエル	かえるのうた、トード	のろい	のろい、こだいのつるぎ	シェル	シェル
ちんもく	ちんもくのうた、サイレス	バーサク	バーサク、バッカスのさけ	ブリンク	ブリンク、ぶんしん
こびと	ミニマム	ストップ	ストップ、どうのすなどけい	バブル	バブル
くらやみ	サミング、くらやみのや	スロウ	スロウ、くものいと	ブレイブ	ブレイブ
どく	ポイズン、じごくのつめ	スリップ	バイオ	フェイス	フェイス

※ 味方が引き起こせない状態変化は除いている。

Further pleasure of the adventure

冒険をもっと楽しもう

ポーチカの育成と対戦、しっぽ集め、ポーチカの母のイベント、ネミングウェイのイベント、といったお楽しみ要素を紹介していく。これらの遊び方を覚えて『FFⅣ』の世界を満喫しよう!

ポーチカで遊んでみよう

ポーチカは幻獣の一種だが、ほかの幻獣とは特徴が大きく違う。召喚するとリディアの代わりに現れ、自動で戦ってくれるうえ、冒険のなかで能力を強化していけるのだ。さらに、でぶチョコボ(P.019参照)に話しかけるとポーチカのメニューを開くことができ、ポーチカを使ったさまざまな遊びを楽しむこともできる。以降では、この「ポーチカ」のメニューで何ができるかを解説していこう。



リディアからポーチカを紹介されるとき、ポーチカの名前を変えることができる。

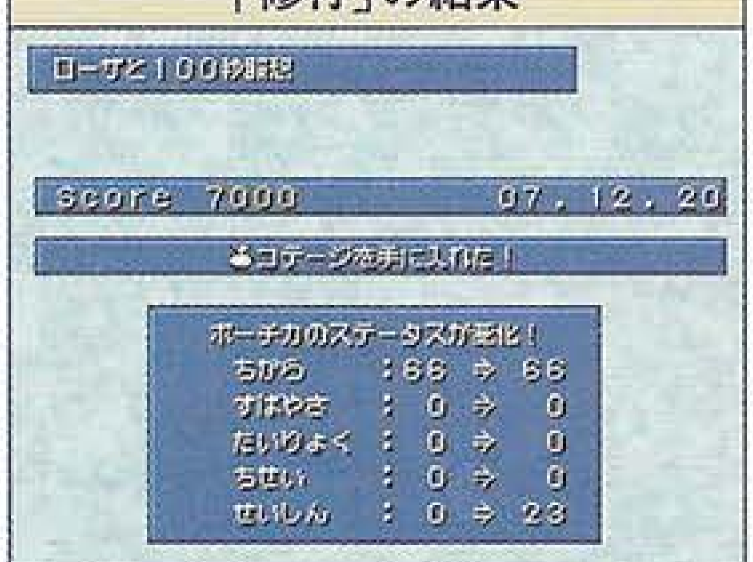
ポーチカの能力にかかわるもの

リディアのステータス



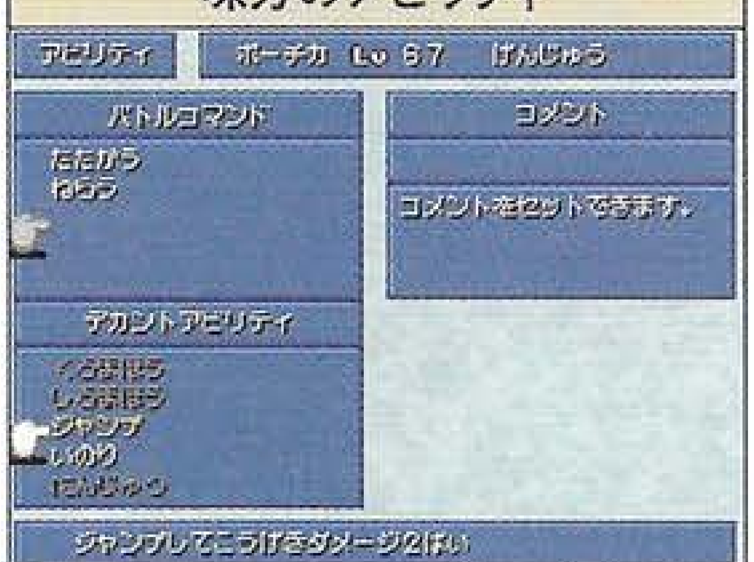
レベルやHPはリディアと同じになる。また、ゲーム画面では確認できないが、装備品も彼女と同じものを身につけている。

「修行」の結果



でぶチョコボのメニューにある「修行」を行うと、力、素早さ、体力、知性、精神が成長していく。また「対戦」で強くなることも。

味方のアビリティ



ポーチカのバトルコマンドは、現在の仲間が持っているアビリティから選ぶことになる。ただし、「くすり」など一部のアビリティは選べない。

アビリティつけかえ バトルで使うコマンドを決める

ポーチカはバトルコマンドにセットしたアビリティのなかから、どれか1つをランダムで使う。セットの方法はキャラクターと同じだが、右表のアビリティは使用することができない。セットするものを選ぶときは、ポーチカの力が高いなら物理攻撃、知性や精神が高いなら魔法攻撃とするといい。なお、特定のアビリティだけを使ってほしい場合は、1つだけセットするのも手だ。

ポーチカが使えないアビリティ

HP+50%	かばう	なげる
MP+50%	ギルハント	にんじゅつ ※
アイテム	くすり	ぬすむ
アイテムのちしき	くろまほう ※	ひきつける
うたう ※	こうれつぎり	フェニックス
エンカウントなし	しょうかん	ふたりがけ
オートポーション	しらべる	まほうぜんたいか
かいぞう	しろまほう ※	レベルハント
かくれる	トレジャーハント	れんぞくま

※ 「ファイア」や「ケアル」など特定の種類はセットできる。

修行 ミニゲームでポーチカを育成

タッチペンを使ったミニゲームでポーチカを育成するのが「修行」だ。ゲームは5種類あり、それぞれ特定のキャラクターがパーティにいるときのみプレイ可能。このうちどのゲームをプレイしたかで成長するステータスが決まる。また、プレイの最後にはスコアが表示され、今までのスコアの上位3つが記録される。そして、この上位3つのスコアからステータスの値が決まるのだ。なお、記録したスコアによってはアイテムが手に入り、スコア9999を出せばポーチカの服を獲得できる。

ポーチカのステータス成長の仕組み

ミニゲームの種類と成長するステータス

- セシルとゴブリン100匹討伐…………力
- カインと100メートルジャンプ…………体力
- ローザと100秒瞑想……………………精神
- リディアと宿題100問できるかな………知性
- エッジと手裏剣100投…………………素早さ

成長するステータスの値

スコア1st〜3rdの平均値 ÷ 100
＝ ステータスの値（※小数点以下は切り捨て）

ステータス成長の例

「カインと100メートルジャンプ」のスコアが「1st：9500、2nd：8000、3rd：6800」になった。この場合、以下のように計算されポーチカの体力が81になる

計算式 (9500＋8000＋6800)÷3÷100 ＝ 81

ミニゲーム終了時に手に入るアイテム

スコア	手に入るアイテム	確率
0〜999	なし	−
1000〜6999	ポーション	20%
	めぐすり	20%
	どくけし	20%
	きんのはり	20%
	やまびこそう	20%
7000〜9998	ハイポーション	20%
	エーテル	20%
	フェニックスのお	20%
	ユニコーンのつの	20%
	コテージ	20%
9999 ※1	エクスポーション	33%
	エーテルドライ	33%
	ばんのうやく	33%
	きんのリンゴ ※2	1%

※1 はじめてスコア9999を獲得したときはポーチカの服が手に入る(P.046参照)。
※2 ローザ、リディアのミニゲームの場合は、「ソーマのしずく」が手に入る。

ミニゲーム 1 セシルとゴブリン100匹討伐

プレイ条件	セシルがパラディンになっている
スコア9999獲得時アイテム	ポーチカの服「パラディン」(初回のみ)

ゴブリンをタッチで倒すのが目的。ゴブリンは4種類いてそれぞれ移動速度が異なるため、速く移動するものを先に倒そう。また、移動速度はスコアが3000を超えると上がり、5000を超えるとさらに上昇する。移動速度が上がるタイミングを見逃さないように、スコアはこまめに確認しよう。

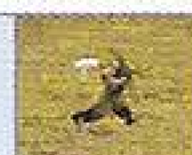
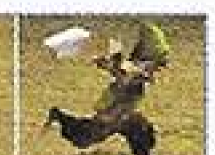
基本ルール

- 画面左から出現するゴブリンを倒すと、スコアを得られる
- ポーチカをタッチすれば、ミニゲーム終了
- ゴブリンが2回、画面右まで来るとスコアが0になってミニゲーム失敗

画面の見方と解説



❸ゴブリン：ゴブリンをタッチして倒すと、スコアを得られる。ゴブリンは以下の4種類がいる。

見た目				
スコア	30	50	80	200
タッチ回数 ※	1回	1回	3回	10回
移動速度	普通	速い	やや遅い	遅い

※ 記載してある回数ぶんタッチすると倒せる。

❶ポーチカ：ポーチカをタッチすると、ミニゲームを終えられる。

❷セシルの残りHP：ゴブリンが画面右までくると、♥が1つ減る。♥がなくなると、スコアが0になりミニゲームが終わってしまうので、ピンチのときは素早くポーチカをタッチしよう。

❹必殺技：ランダムで出現する剣マークをタッチすると、画面上のゴブリンをすべて倒せる。普通に倒したときより多くスコアを得られるので、敵が多いときに使うといい。



ミニゲーム 2

カインと100メートルジャンプ

プレイ条件	カインがパーティにいる
スコア9999獲得時アイテム	ポーチカの服「りゅうきし」(初回のみ)

カインがジャンプした高さに応じてスコアが増えていく。ジャンプする高さはどれくらい力をためたかで決まるため、最初に力をできるだけ多くためておくことが、高スコア獲得のポイントだ。また、ジャンプ中に敵にぶつかるとその時点で落下してしまうので、ジャマする敵をタッチして倒していこう。どの敵も1回タッチすれば倒せるが、スコアが高くなると敵の移動速度が上がるため、スコアをよく見ておくことも大切だ。

スコアごとの敵の移動速度

スコア	
0～3000	スコアが低いうちは移動速度が遅い。また、どの敵も同じ速度で移動する。
3000～5000	移動速度が今までの2～4倍になる。1体ごとに速度が異なるため、やっかいだ。
5000～9999	さらに移動速度が上昇する。敵が出現するほど、徐々にスピードが上がるのだ。

ミニゲームの流れ

画面をこすって力をためる



最初に10秒間、タッチペンで画面をこすって力をためる。画面左のゲージはどれくらい力をためたかを表し、このゲージが満タンにならないと、スコア9999を獲得できない。

タッチで敵を倒す



ジャンプ中は襲ってくる敵をタッチで倒していく。敵は画面の左右から出現するので、タッチペンを画面中央のカインがいる位置で待機させておくと対応しやすい。

結果



力をためたぶんの高さまでジャンプするか、ジャンプ中に敵とぶつかると、カインが地面に落ちてミニゲームは終了。その時点の高さが獲得スコアになるのだ。



ミニゲーム 3

ローザと100秒瞑想

プレイ条件	ローザがパーティにいる
スコア9999獲得時アイテム	ポーチカの服「しろまどうし」(初回のみ)

瞑想時間が指定されたら、画面をタッチして瞑想開始。時間がきたと思ったところでタッチペンを離せばいい。その時間が指定された時間に近いほど、高スコアが得られるのだ。そして、3回瞑想を終えたときの合計スコアが最終的な獲得スコアになる。なお、瞑想中に鳴るチクタク音の間隔はランダムで変わるため、惑わされないように注意。

時間差ごとの獲得スコア

時間差	スコア	時間差	スコア
±0秒(JUST)	4000	±0.20～0.29秒	500
±0.01～0.04秒	3000	±0.30～0.98秒	250
±0.05～0.09秒	2000	±0.99～1.98秒	100
±0.10～0.19秒	1000	±1.99秒以上	なし

ミニゲームの流れ

瞑想する時間が表示



指定される時間は毎回変わる。瞑想中はこのとき表示された時間を見られないので、よく覚えておこう。

タッチして瞑想する



画面をタッチしている間、ローザが瞑想を続ける。時間を計りながら目標時間になるのを待とう。

タッチペンを離す



目標時間になったと思ったらタッチペンを離す。最後に目標時間との差や獲得スコアが表示される。



ミニゲーム 4

リディアと宿題100問できるかな

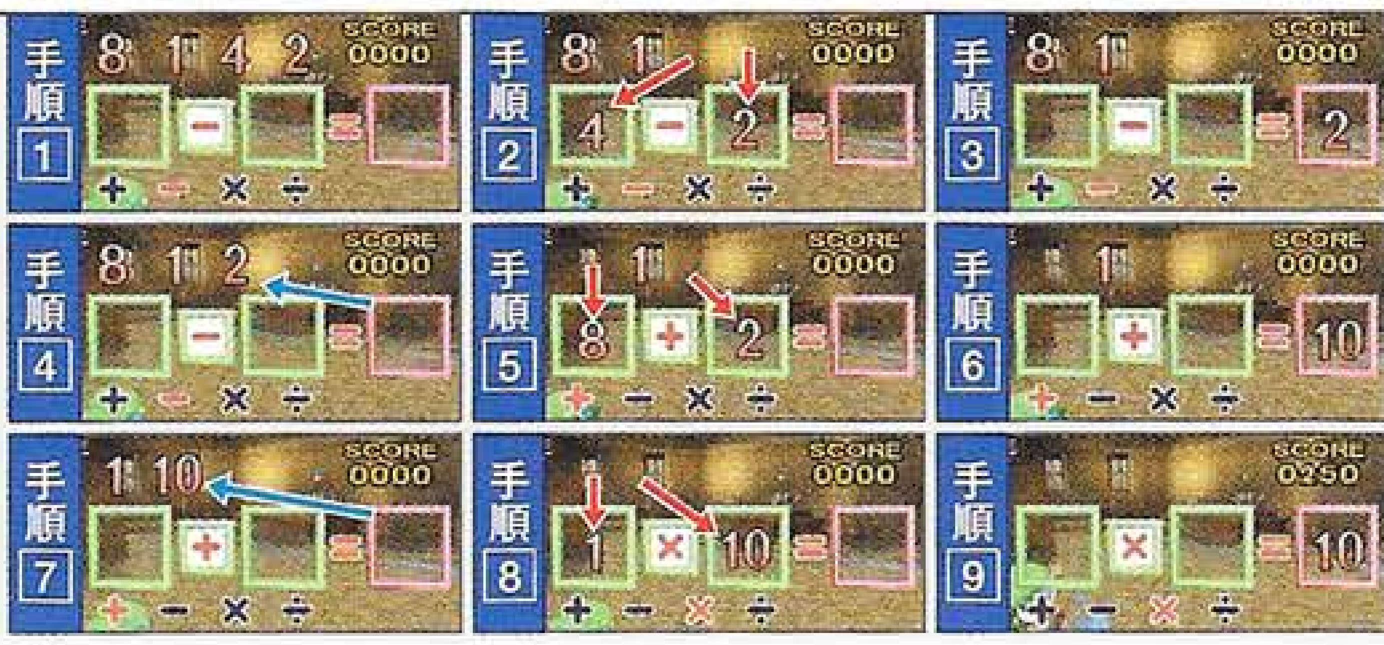
プレイ条件	リディアがパーティにいる
スコア9999獲得時アイテム	ポーチカの服「しょうかんし」(初回のみ)

「+－×÷」を使って計算し、4つの数字を最後に「10」にすれば1問正解。数字はスライド、記号はタッチで式に当てはめられる仕組みだ。素早く計算して制限時間の60秒以内に、できるだけ多くの問題を解いていこう。計算しても10にできない組み合わせは出ないので、なるべく「パス」をしないで連続正解をめざしていきたい。ちなみにスコア9999を獲得するには、60秒以内で9問連続正解しなくてはならない。

基本ルール

- 表示された4つの数字をすべて使って計算し、最後に答えを10にすれば正解
- 「やりなおし」をタッチすると、数字の組み合わせが計算する1つ前の状態にもどる
- 「パス」をタッチすると数字の組み合わせが変わる
- 結果が3ケタになる計算、端数が出る計算はできない
- 結果がマイナスになった場合は数字が青くなる

解き方の例（→ はタッチペンで動かす数字、→ は自動的に動く数字を表す）



計算する際、特に注意したいのが「全部の数字を使う」という点。上記の例では手順6のとき、一度答えが10になっているが、ほかに数字が残っているため、正解にはならない。

獲得スコア

連続正解数 ※	スコア
1	250
2	500
3	750
4	1000
5	1250
6	1500
7	1750
8以上	2000

※「パス」をした場合は、連続正解数が途切れる。



ミニゲーム 5

エッジと手裏剣100投

プレイ条件	エッジがパーティにいる
スコア9999獲得時アイテム	ポーチカの服「にんじゃ」(初回のみ)

画面をタッチしてエッジに手裏剣を投げさせて、出現する敵を倒していく。敵のなかで注意したいのがモルボルで、この敵を倒すとその場でゲームが終了してしまう。そのため、スコア9999をめざすときは、スコア6999以上獲得してからモルボルを倒すようにしよう。また、エッジのHPがなくなってもミニゲームは終了する。敵が攻撃してきたら「変わり身の術」でかわそう。

基本ルール

- 画面をタッチして手裏剣を投げ、敵を倒すとスコアを得られる
- 60秒経過する、敵の攻撃を3回受ける、モルボルを倒す、のいずれかでミニゲーム終了
- モルボルは敵を20体倒すと出現する
- 敵を5体倒すたびに、敵が出現してから攻撃するまでの時間が短くなり、敵の攻撃の速度も上がる

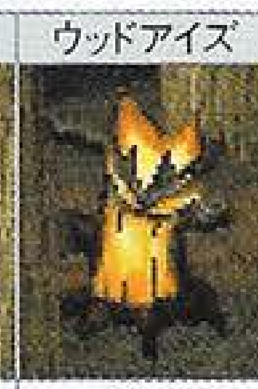
画面の見方と解説



❶エッジの残りHP：敵の攻撃を受けると、♥が1つ減る。♥がなくなると、ミニゲームが終了となる。

❷エッジ：エッジをタッチしている間は「変わり身の術」を使う。このときは敵の攻撃を受けてもHPが減らない。

❸敵：画面をタッチすると手裏剣を投げ、敵を倒すとスコアを得られる。敵は以下の3種類がいる。

名前	デスビューティ	ウッドアイズ	モルボル
見た目			
スコア	150	300	3000
手裏剣の数 ※	1回	2回	20回
攻撃の速度	普通	速い	速い
出現してから攻撃するまでの時間	1～18秒	2～18秒	3～18秒

※ 記載してある回数ぶんタッチすると倒せる。

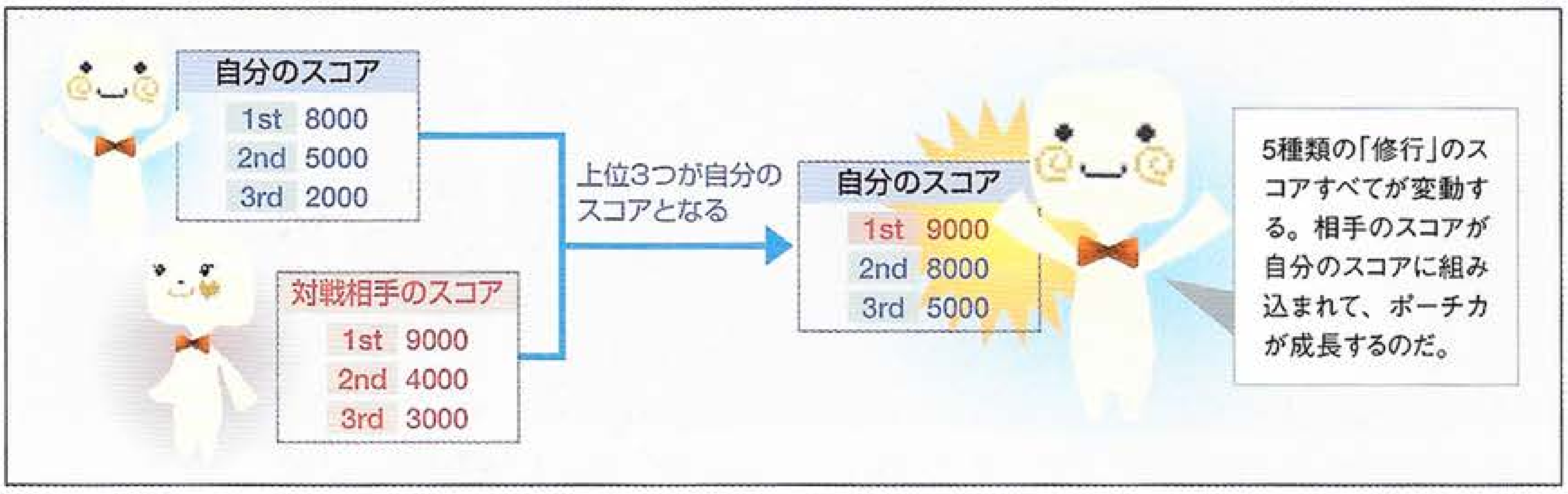
対戦&対戦記録 友達のポーチカと腕試し

DSワイヤレス通信を使い、自分が育てたポーチカを友達のポーチカと対戦させられる。バトルはオートバトルで行われ、あらかじめセットしたアビリティを使って戦う。そして対戦が終わると、勝敗に関係なく以下のルールで「修行」のスコアが変動し、ときにはポーチカが成長するのだ(P.043参照)。これは対戦相手も同じで、お互いのスコアが上昇すれば、両方のポーチカが成長する。



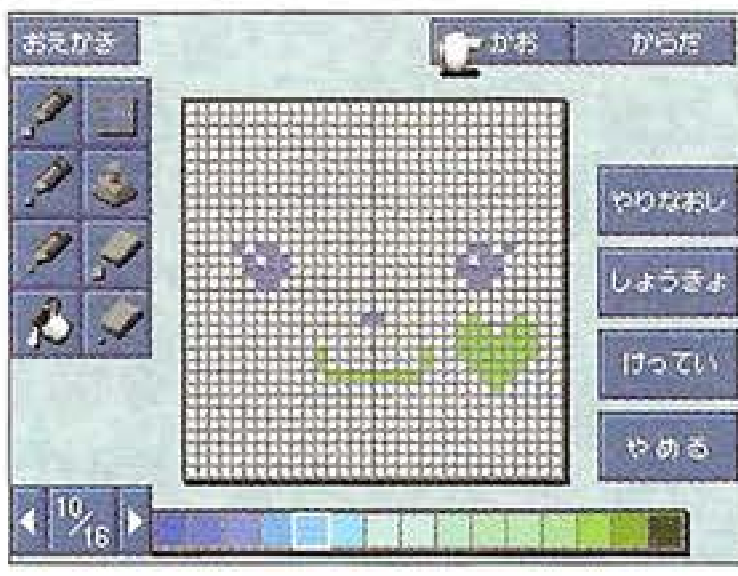
「対戦記録」では、今まで戦ったことのある相手との戦績を見ることができる。

対戦終了後のスコアの変動



おえかき ポーチカの顔と服をカスタマイズ

ポーチカを自分だけのポーチカに変身させられる。「かお」を選べばタッチペンで自由にポーチカの顔を描けるし、「からだ」を選べば服を着替えさせられるのだ。ここで見た目を変えると、ポーチカはバトルやミニゲームにもその姿で登場する。なお、服ははじめ「すっぴん」しかないが、条件を満たすことで新たなものが手に入っていく。



線の色や太さを変えながら、ポーチカの顔を描いてみよう。

ポーチカの服一覧


すっぴん
はじめから持っている


パラディン
「セシルとゴブリン100匹討伐」でスコア9999を獲得


りゅうきし
「カインと100メートルジャンプ」でスコア9999を獲得


しろまどうし
「ローザと100秒瞑想」でスコア9999を獲得


しょうかんし
「リディアと宿題100問できるかな」でスコア9999を獲得


にんじゃ
「エッジと手裏剣100投」でスコア9999を獲得


ゼロムス
モンスター図鑑のコンプリート率を100%にする


ゴブリン
2周目のプレイでエンディングを見る

しっぽを集めてアイテムをゲット

アダマン洞窟にはこびとの親子が暮らしており、お父さんは動物のしっぽ集めが趣味という変わり者。しっぽを渡してあげると、お礼としてさまざまなアイテムと交換してくれるのだ。もらえるアイテムはどれもトップクラスの性能を持つ装備品で、冒険の大きな助けとなってくれる。P.227にすべてのしっぽの入手方法を掲載したので、それを参考にしっぽを集めてみよう。



しっぽはどれも入手が困難。しかし、交換できるアイテムはその苦労に見合った性能を持つ。

ポーチカの家族も登場

幻獣の町(P.217参照)にはポーチカの家族が暮らしている家がある。はじめポーチカのお母さんは原因不明の病で床にふせっているが、リディアが召喚魔法を覚えていくと少しずつ回復していき、最後には全快するのだ。全快すれば「リフレクかんつう」が手に入るので、P.104を参考にポーチカのお母さんの回復を見届けてみよう。



ポーチカのお父さんに話しかけると、お母さんの具合を聞ける。

ネミングウェイを追いかけよう

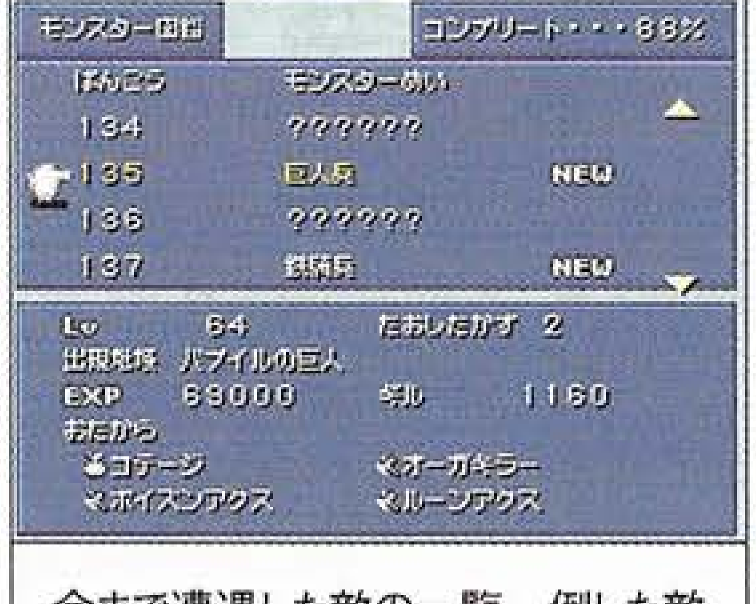
さまざまな職業に転職しながら、世界を転々とする旅人がいる。彼の名はネミングウェイといい、その行方を追いかけていくと、モンスター図鑑を見られるようになったり、デカントアイテムをもらえたりするのだ。スーパーファミコン版などにも登場した彼の、新しい一面をのぞいてみよう。なお、彼が転職したあとにモンスター図鑑などが見たくなったら、でぶチョコボに話しかければいい。



手に入るデカントアイテムは便利で強力なものばかり。ぜひともすべて入手してほしい。

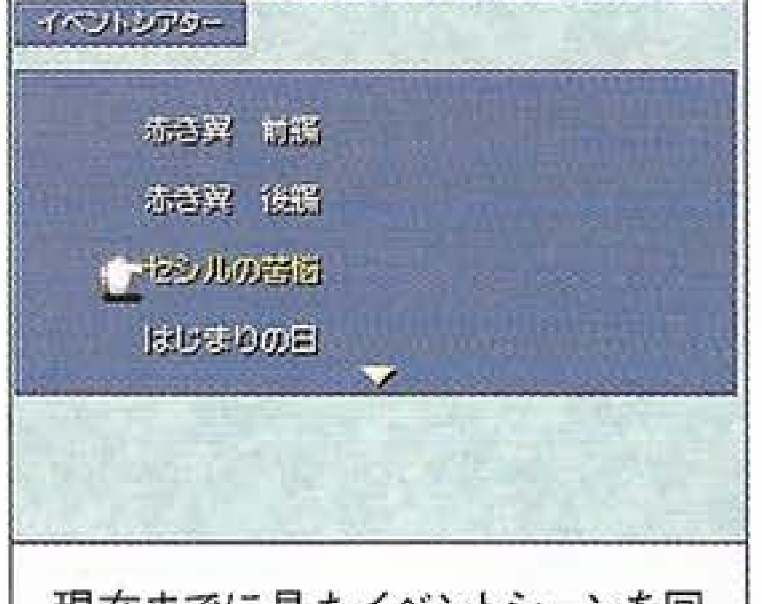
ネミングウェイのイベントを進めると見られるようになるもの

モンスター図鑑



今まで遭遇した敵の一覧。倒した敵はレベルなども表示される。すべての敵を倒すとコンプリート率100%になり、ポーチカの服が手に入る。

イベントシアター



現在までに見たイベントシーンを回想できる。回想中にSTARTボタンを2回押すことで、イベントを選ぶ画面にもどれる。

ジュークボックス



これまでに聴いたBGMを再生することができる。再生中は下画面にギルバートが登場して、そのBGMに対してコメントをする。

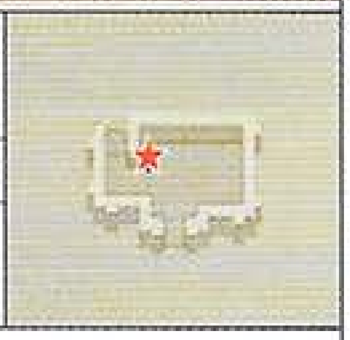
世界を巡りネミングウェイと会おう!

ここでは実際にネミングウェイを追いかける手順を紹介していく。基本的にネミングウェイは、こちらが話しかけるたびに別の場所へ移動し、同時に転職して名前を変えるのだ。行き先は決まっているので、該当する場所へ行けるようになったら話しかけてみよう。なお、これらはまとめてこなすことも可能なので、ストーリーを進めてから、あとで一気に追いかけるのもアリだ。

ネミングウェイの行き先(★はネミングウェイの居場所を表す)

1 ネミングウェイ

発生時期	オープニング後、セシルの部屋へ向かう途中 ▶P.112
場所	バロン城1 左の塔 1F ▶P.116
備考	—



名前を変更するかどうか聞いてくる。しかし、名前を変えようとしても、セシルの名前を変えられず、ショックを受けた彼は旅に出てしまう。



ゲーム開始直後に、セシルの部屋へ向かう途中で会うことができる。

2 マッピングウェイ

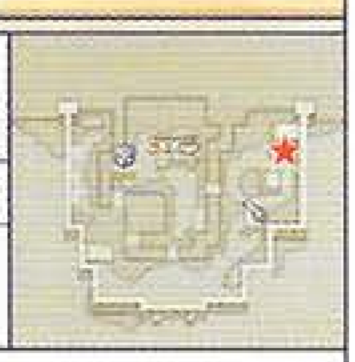
発生時期	ミスト洞窟に入る ▶P.113
場所	ミスト洞窟 ▶P.121
備考	—



ミスト洞窟に入ってすぐのところで出会う。このときにくれる「魔法の白地図」があれば、マップを踏破するたびに、ごほうびとしてさまざまな消費アイテムをもらえるようになる(P.018参照)。

3 リヴィングウェイ

発生時期	カイポでリディアを仲間にしたあと ▶P.122
場所	カイポ 民家 ▶P.125
備考	—

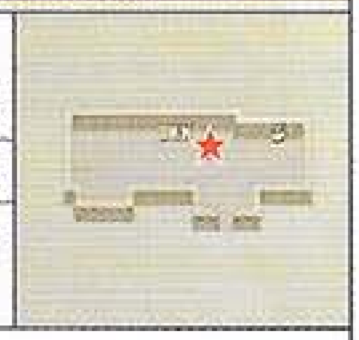


その場でモンスター図鑑を見せてくれる。これをでぶチョコボで見られるのは、次のダビングウェイに会ってからだ。

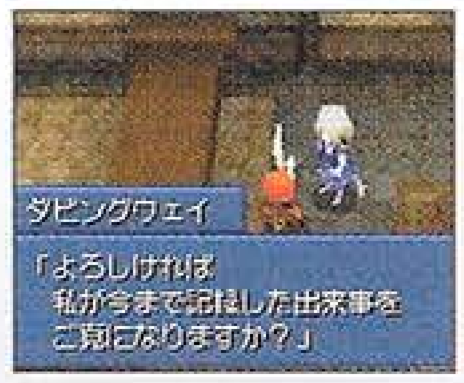


4 ダビングウェイ

発生時期	ファブール城に入ったあと ▶P.135
場所	ファブール城 宿屋 ▶P.139
備考	でぶチョコボでモンスター図鑑を見られるようになる

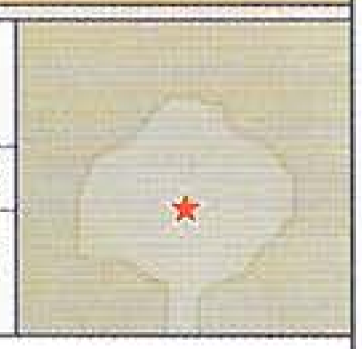


今度はイベントシアターを見せてもらえる。前回のモンスター図鑑と同様に、でぶチョコボではまだ見られない。



5 キャンピングウェイ

発生時期	ダビングウェイと話をしたあと
場所	チョコボの森 ▶P.110
備考	でぶチョコボでイベントシアターを見られるようになる



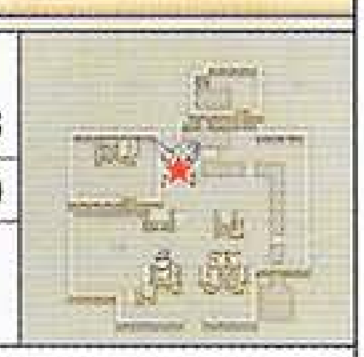
チョコボの森であれば、どこへ行っても出会える。このとき「テントを売ってくれ」と頼まれるが、売らなくても話は進む。また、売っても売らなくてもイベントの内容は変わらない。



売った場合は所持数に関係なく、300ギルですべてを買い取られる。

6 ジャミングウェイ

発生時期	「バロンのカギ」を入手してから ▶P.143
場所	バロンの町 武器防具屋 ▶P.119
備考	—



彼がいるお店にはカギがかかっているので、「バロンのカギ」でカギを開けよう。話しかけると、このときだけジュークボックスを聞ける。

7 Wブッキングウェイ

発生時期	トロイアの町に入ったあと	▶P.158
場所	トロイアの町	▶P.170
備考	でぶチョコボでジュークボックスを聞けるようになる	



待ち合わせの時間稼ぎを頼んでくる。Wブッキングウェイがいた場所の左側の酒場に行って、女性店員に話しかけよう。



8 プディングウェイ

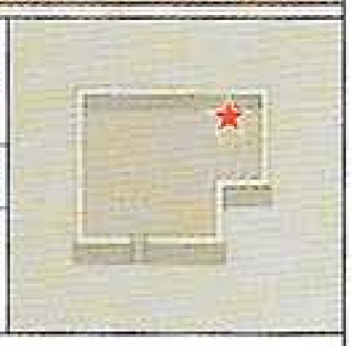
発生時期	アガルトに入ったあと	▶P.179
場所	アガルト	▶P.184
備考	―	



「レインボープリン」を探してきてほしいと言われる。これはプリン系の敵が非常に低い確率で落とすアイテムだ。P.179を参考に手に入れよう。

9 サミングウェイ

発生時期	ドワーフ城でゴルベーザと戦ったあと	▶P.188
場所	ドワーフ城 パブ「ラリホー!」	▶P.194
備考	デカントアイテム「サミング」が手に入る	



話しかけたあとで、もう一度話しかけるとサミングウェイとのバトルが発生。これに勝利すれば、デカントアイテムの「サミング」を入手できる。



サミングウェイのHPは32。攻撃をしてこないため、簡単に倒せるはずだ。

10 ラヴィングウェイ

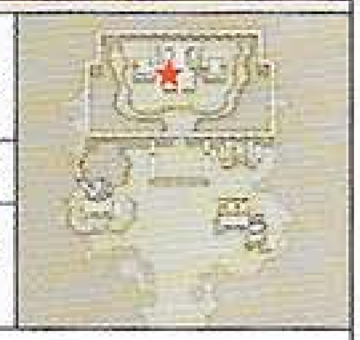
発生時期	幻獣の町に入ったあと	▶P.209
場所	幻獣の町	▶P.218
備考	―	



好きな人の名前を聞かれるので、それを答えよう。ここで答えた名前が、アビリティの「〇〇へのおもい」の〇〇の部分に当てはめられる。

11 ウェディングウェイ

発生時期	魔導船を入手したあと	▶P.220
場所	ミシディア 祈りの館	▶P.146
備考	デカントアイテム「〇〇へのおもい」が手に入る	



好きな人の名前のついたデカントアイテムをもらえる。なお、ウェディングウェイのうしろには、彼の婚約者もいる。



12 ハミングウェイ

発生時期	ハミングウェイ一族の住処に入ったあと	▶P.232
場所	ハミングウェイ一族の住処	▶P.234
備考	―	



新婚旅行に来ているハミングウェイに話しかけて、話を聞いてみよう。ここまできたらイベント完遂まであと一歩だ。



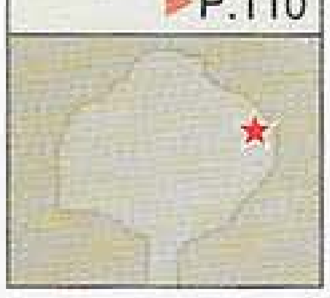
13 ゴーイングマイウェイ

発生時期	ハミングウェイと話をしたあと	下記参照
場所	下記参照	
備考	デカントアイテム「エンカウントなし」が手に入る	

最後は下記のいずれかの場所に出現。どの場所に現れるかはランダムで決まるが、一度決まれば話しかけるまで移動しないため、順番に巡っていけば必ず会えるはずだ。話しかけるとデカントアイテム「エンカウントなし」がもらえる。なお、これをもらったあとも、ゴーイングマイウェイは下記のいずれかの場所に出現する。

■ゴーイングマイウェイの出現場所

チョコボの森 ▶P.110



地下水脈 地下の湖 B1F ▶P.129



ホブス山 山頂 ▶P.137



シルフの洞窟 B2F ▶P.213



幻獣神の洞窟 B1F ▶P.238







COLUMN VOL.1

キャラクターの心境に注目！



メニュー画面に表示されるキャラクターの心境は、場面ごとに移り変わっていく。ときにはキャラクターのホンネが飛びだすことも……！

ギルバートの演奏に意外な副作用!?

ギルバートが奏でる竪琴の音色で、磁力の洞窟から磁力が消えた！　彼の演奏に秘められた力に感嘆するセシルたちだが、シドだけは別のことに気をとられているようす。実は洞窟内の磁力によって肩コリがやわらいでいたのに、その磁力が消えたことで肩コリが再発してしまったのだ。



セシル
ありがとうギルバート
これで剣が使える…！

ヤン
このためにギルバート殿は
あの草を…！

シド
おお！肩コリが…
いや磁力が消えた…！？

フライパンの使い方は……

ヤンの意識をとりもどす方法を求めて、一行は彼の故郷ファブール城へ向かう。そこでヤンの奥さんから"フライパン"をもらったのだが……。



リディア
確かにヤンは石頭だけど…
ホントにコレで…？

エッジ
モンク僧のカミさんにしちゃ
シャレがきいてるぜ…！

エッジの第一印象は？

王族らしかぬノリの軽い言動が特徴のエッジ。女性陣がどんな印象を受けたか見てみると……、あまりいい印象は持たなかったようだ。



リディア
なんなのこの王子…？
大人のくせに子供みたい…

ローザ
ずいぶんと気さくな
王子様ね…

冒険のヒントも聞ける！

シルフの洞窟には、歩くだけでダメージを受ける地形がある。そこをどうやって通過すべきかをローザが教えてくれるのだ。

ローザ
ここの足場…
レビテトがないと厳しそうね…

地底世界への入り口を探しているとき、シドは地底の民に関する話を思い出す。似たような名前の村が南の孤島にあったはずだが……。

シド
地底の民の話を聞いたような…
たしか…ア…ガ…？

Character 2

キャラクター

FINAL FANTASY IV OFFICIAL COMPLETE GUIDE



How to look at Character Analysis

キャラクター解析の見方

仲間としてともに戦うキャラクターは12人おり、みな異なるステータスと独自のアビリティを持っている。それぞれの得意な戦い方を理解できれば、バトルでさらに活躍させられるはずだ。

キャラクターに関する情報をチェック

P.054からは、物語中に登場する12人のキャラクターをパーティに加入する順番で紹介していく。装備できる武器やステータスの情報、キャラクター固有のアビリティの説明など、バトルで役立つさまざまな情報を掲載したので、事前に各項目ごとの内容を確認しておこう。

ページの見方



1 名前

キャラクターの名前。

2 肩書き

キャラクターの肩書き。セシルはストーリー中に肩書きが変わるため2種類記してある。

3 カエル

黒魔法の「トード」などをかけられ、カエル状態になった姿。セシルの場合は「暗」が暗黒騎士のとき、「パ」がパラディンのときのカエル姿となっている。

4 装備可能武器

装備できる武器の種別。剣のように色がついている場合はその種別の武器を装備できる。セシルとリディアは途中で装備できるものが変わるため、色を分けて表示した。なお、右に(両手装備可能)と記載してある場合、そのキャラクターは両手に武器を装備できる。

5 ステータス評価

そのキャラクターのステータスを「S>A>B>C>D」の5段階で評価した。セシルは肩書きが変わるとステータスも変化するため2種類のデータを紹介している。各ステータスの意味は以下のとおり。

- HP…………ヒットポイント。ダメージを受けると減っていき、これが0になると戦闘不能になる
- MP…………マジックポイント。魔法を使うと減っていき、0になると魔法を使えなくなる
- 力……………高いほど物理攻撃のダメージが多くなる
- 素早さ………高いほど攻撃の命中率と回避率が高くなり、ATBゲージがたまるスピードが上がる
- 体力…………高いほど敵からの物理攻撃によって受けるダメージが少なくなる
- 知性…………高いほど魔法攻撃のダメージが多くなる
- 精神…………高いほど回復魔法の効果が上がり、敵からの魔法攻撃によって受けるダメージが少なくなる

6 加入タイミングと装備

そのキャラクターがパーティに加入する時期と、そのときに装備しているアイテム。各項目の意味は以下のとおり。

- 加入タイミング……キャラクターがパーティに加入する場所と、その詳細が書かれた参照ページ
- レベル…………キャラクターがパーティに加入したときのレベル。そのキャラクターが前回離脱する前にこの加入レベル以上に成長していた場合は、離脱前と同じレベルで加入してくる
- みぎ……………みぎに装備している武器
- ひだり…………ひだりに装備している武器や盾など
- あたま…………あたまに装備している兜や帽子などの防具
- からだ…………からだに装備している鎧や服などの防具
- うで……………うでに装備している指輪や腕輪などの防具

7 バトルアドバイス

そのキャラクターの特徴。ステータスや装備品、特殊コマンドの特徴をふまえたうえで、オススメの戦い方を解説している。

8 特殊コマンド

そのキャラクターがもともと持っているアビリティとその説明。セシルとリディアは特定の時期にしか使えないアビリティがあるので、【暗黒騎士】のようにその時期を記してある。なお、白魔法のように種類ごとの修得レベルが決まっているものは、そのレベルも記載している。

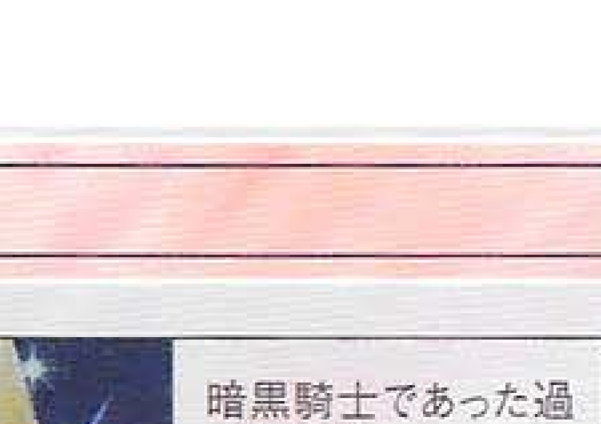
9 待ち時間

コマンドでアビリティを選んでから発動するまでの時間。「バトルスピード」が4の場合の秒数を記載している。「個別」と書かれているものは、アビリティのなかでどの種類を選択したかによって待ち時間が変わる。

セシルとリディアは能力が変わる

物語を進めていく途中で、能力が劇的に変化するキャラクターがいる。セシルは暗黒騎士からパラディンになると、ステータスのバランスや装備できる武器が変わるほか、魔法が使えるようになる。また、リディアは子供から大人に成長し、装備できる武器や使える魔法の種類が変わるのだ。

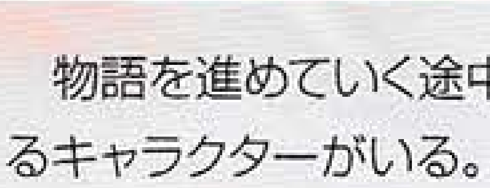
暗黒騎士であった過去と決別して、パラディンへと生まれ変わったセシル。



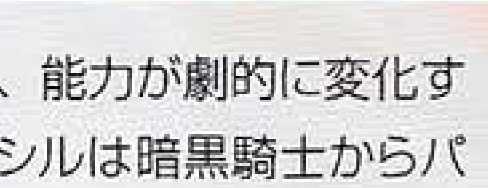
リディアは一度パーティを離脱したのち、急激に成長を遂げて再登場する。

能力が変わるキャラクター

セシル



リディア



Cecil Harvey
セシル・ハーヴィ

Dark Knight / Paladin

暗黒騎士／パラディン



カエル

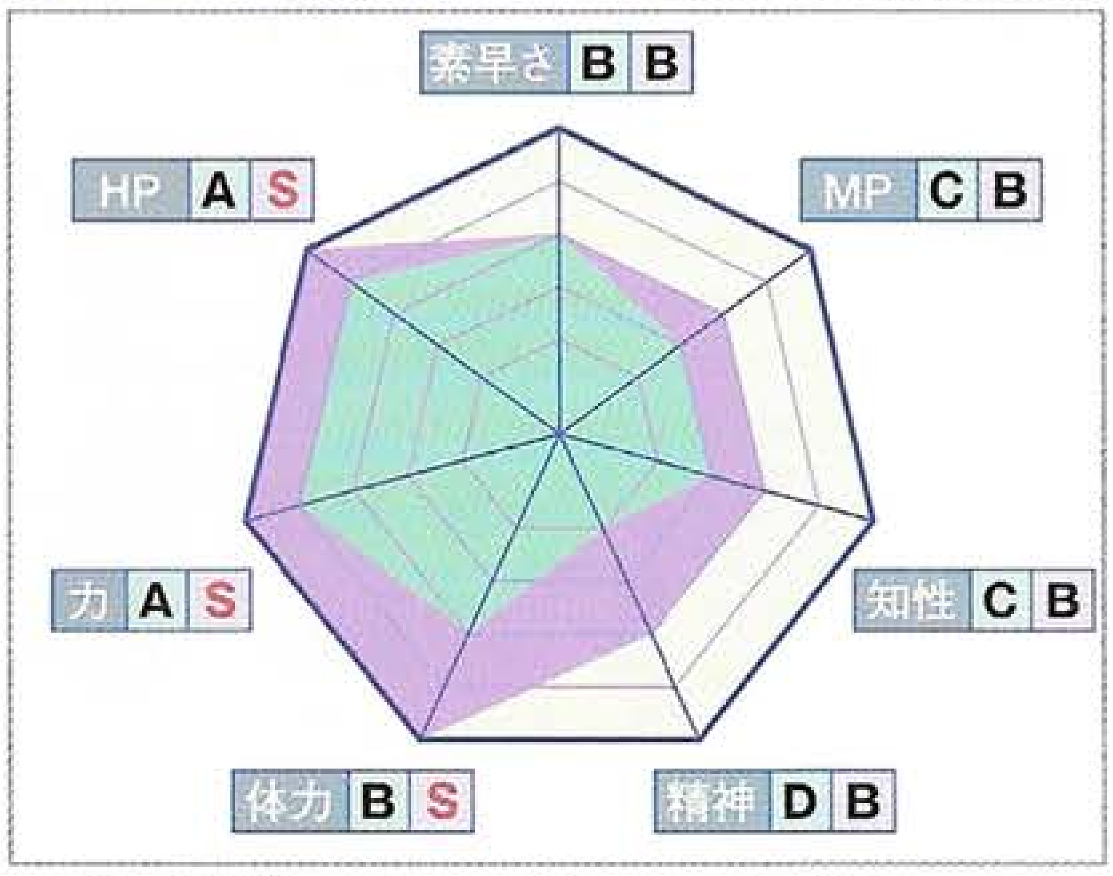


装備可能武器

暗黒剣	聖剣	剣	槍	ナイフ
竪琴	爪	ハンマー	斧	刀
ロッド	杖	弓(矢)	鞭	投てき

※ ■色は暗黒騎士、■色はパラディンのときに使える武器。

ステータス評価 (S>A>B>C>Dの5段階で評価している)



※ ■色は暗黒騎士、■色はパラディンのステータスを示している。

加入タイミングと装備

加入タイミング		レベル	みぎ	ひだり	あたま	からだ	うで
最初から		10	あんこくのつるぎ	あんこくのたて	あんこくのかぶと	あんこくのよろい	あんこくのこて
試練の山 ※	▶P.142	1	でんせつのつるぎ	―	―	―	―

※ 暗黒騎士からパラディンになると、レベルが1になって装備品も変わる。

バトルアドバイス 力を活かした物理攻撃が魅力

暗黒騎士

精神が低く、レベルが上がっても伸びにくい。魔法を使うモンスターと戦うときは、こまめな回復を心がけよう。一方で力の高さは目を見張るものがある。武器の攻撃力も総じて高いので、物理攻撃で攻めるのが基本といえる。注意したいのは、すべての武器に闇属性がついているという点。アンデッド系にはダメージを与えにくいのだ。

パラディン

暗黒剣が装備できなくなり、代わって聖剣や剣が装備できるようになった。特に剣は種類が多く、さまざまな属性を使えるようになる。また、精神の低さも解消されている。力は変わらず高いので、引き続き物理攻撃を中心に戦おう。加えて「かばう」や白魔法を使えるようになったため、場面によって味方をサポートすることもできる。

特殊コマンド【暗黒騎士】 あんこく

待ち時間 0

発動後約40秒間、物理攻撃で与えるダメージが2倍になる。もともと得意としている物理攻撃を、さらに強化できるアビリティだ。強敵を相手にするときは、これを利用してさらなるダメージを与えていこう。ただしリスクもあり、効果の発動中に物理攻撃を行うと、1回の攻撃につき最大HPの10%ぶんのHPを消費してしまう。使用時は残りHPにも気を配っておこう。



HPが10%以下のときに使ってもHP1以下にはならないため、戦闘不能になる心配はない。

「あんこく」を使用する手順



コマンドから「あんこく」を選んでセシルを選択。待ち時間なしで発動し、セシルがあんこく状態になる。



次のターンになったら「たたかう」をはじめとする物理攻撃を選択し、攻撃する対象を決めよう。



攻撃がヒットすれば2倍のダメージを与えられ、同時にセシルのHPが減少。効果は約40秒間続く。

特殊コマンド【パラディン】 かばう／かばわない

待ち時間 0

コマンド選択後ほかの味方を選ぶと、その味方へ向けられた物理攻撃を代わりに受けるようになる。かばったときに受けるダメージは、セシルが通常受ける量と同じだ。これで体力が低い味方を守ってあげよう。なお、「かばう」の効果は「かばわない」を選ぶか、セシルがひんし状態にならない限り、バトルが終わるまで続く。



パーティにひんし状態の味方がいると、自動で発動することも。

特殊コマンド【パラディン】 しろまほう

待ち時間 個別

回復・治療魔法を使えるが、同じく白魔法を使うローザやポロムより修得する種類が少ない。回復を主力にするのではなく、回復役のサポートに回ろう。たとえば、ローザが「レイズ」で復活させた味方にすぐに「ケアルラ」をかけるなど、セシルのサポートでより迅速な回復ができるのだ。



味方に「プロテス」や「シェル」をかける役割をになうこともできる。

修得魔法 (データの詳細はP.078を参照)

レベル	白魔法	レベル	白魔法
初期	ケアル	29	テレポ
3	サイトロ	33	シェル
8	ライブラ	35	エスナ
10	プロテス	40	レイズ
20	ケアルラ		

Cain Highwind
カイン・ハイウインド

Dragoon


竜騎士



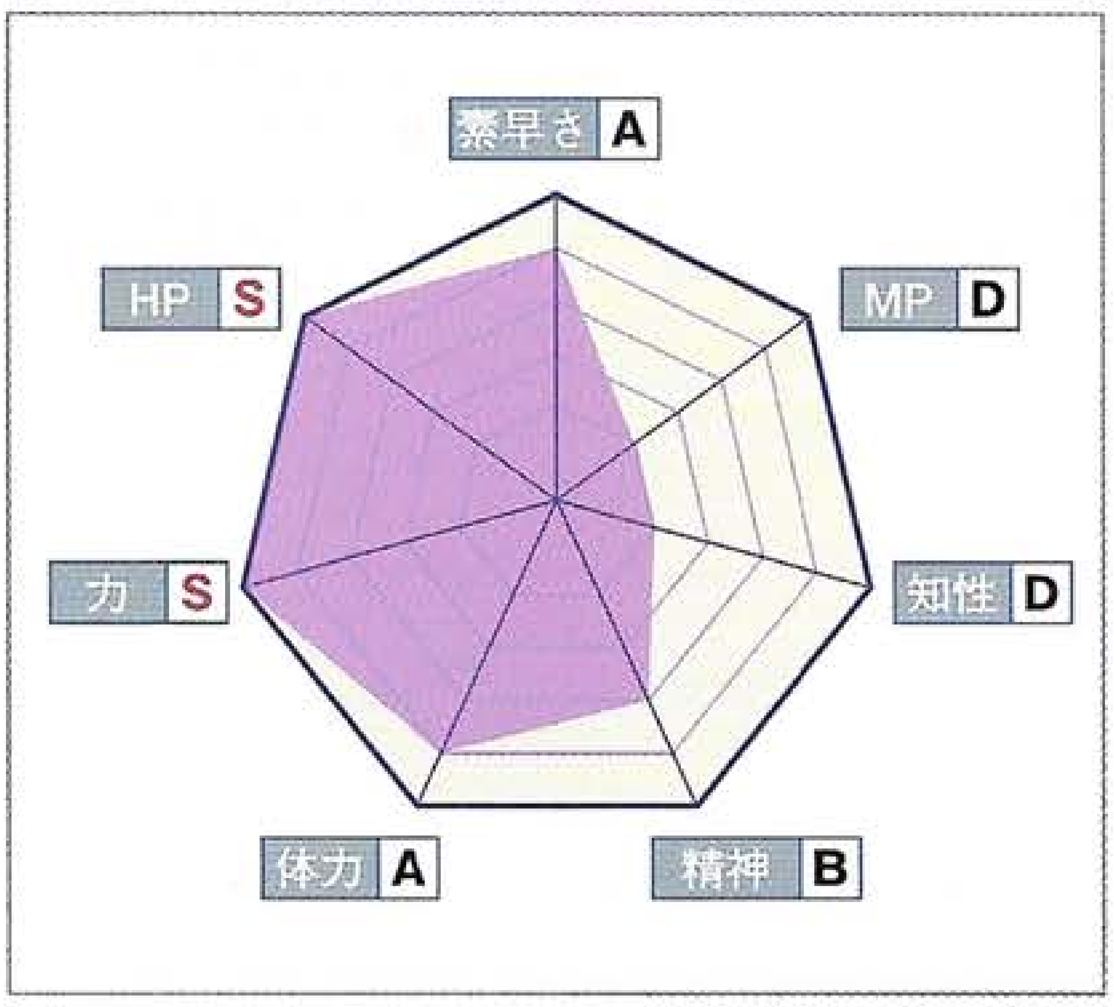
カエル



装備可能武器

暗黒剣	聖剣	**剣**	**槍**	**ナイフ**
竪琴	爪	ハンマー	**斧**	刀
ロッド	杖	弓(矢)	鞭	投てき

ステータス評価 (S>A>B>C>Dの5段階で評価している)



加入タイミングと装備

加入タイミング		レベル	みぎ	ひだり	あたま	からだ	うで
バロン城1	▶P.112	10	スピア	アイアンシールド	アイアンヘルム	アイアンアーマー	てつのこて
ゾットの塔	▶P.178	32	ウィンドスピア	ミスリルシールド	ミスリルヘルム	ミスリルアーマー	ミスリルのこて
バブイルの巨人	▶P.240	53	グングニル	げんじのたて	げんじのかぶと	げんじのよろい	げんじのこて

バトルアドバイス 攻守ともに物理攻撃に特化

力と体力が高く、物理攻撃に関しては攻守両面ともにトップクラス。加えて最大HPも高いため、前衛に出てその特長を存分に発揮できる。強敵が相手のときは、「ジャンプ」でさらに物理攻撃を強化するといい。また、装備可能な武器が多く、さまざまな属性や種族の弱点を突くことができる。特にカインだけが装備できる槍は攻撃力が高いので、物理攻撃を主力とする彼に打ってつけだ。



素早さのステータスも非常に高い。ほかの味方よりもクリティカルが発生しやすいのだ。

特殊コマンド ジャンプ

待ち時間 0

上空に向かって跳び上がり、勢いをつけて落下することで、「たたかう」の2倍のダメージを与える物理攻撃。上空へ跳んで一時的に画面から見えなくなっている間は、敵の攻撃や味方の回復魔法など、あらゆる行動の影響を受けなくなる。ちなみに、上空にいる間にほかの味方が回復魔法を詠唱しはじめた場合、たとえカインがもどってから効果が発動しても、カインのHPは回復しない。



敵が攻撃してくるタイミングがわかっているなら、事前に「ジャンプ」を使ってかわすのも手だ。

「ジャンプ」の使用から攻撃までの流れ



コマンドから「ジャンプ」を選んで対象を決めると、上空へ向かって跳ぶ。待ち時間は0だ。



上空に跳んで画面の外に消えている間は、敵の攻撃、および味方の支援を受けつけなくなる。



「バトルスピード」が4の場合で約10秒後に落下。同時に「たたかう」の2倍のダメージを与える。

カインが放つ最強の一撃!

カインの武器やアビリティを利用して、敵にさらなるダメージを与える戦法を紹介しよう。1つは最強の槍「ホーリーランス」を使った戦法。もう1つはアビリティの「ジャンプ」を使った戦法だ。どちらもカイン専用のため、ほかのキャラクターにはまねできないものとなっている。

カイン限定の戦法

パターン1





アイテムの効果を倍増する「アイテムのちしき」はアイテム魔法の威力も強化してくれる。これを使ったカインが「ホーリーランス」でアイテム魔法を放てば、MP消費なしで通常より強力な「ホーリー」を放てるのだ。

パターン2





「ためる」を3回行ったあと「あんこく」を使い、最後に「ジャンプ」で攻撃。物理攻撃を高める効果が重複して「たたかう」の18倍のダメージを出せる。「げんかいとっぱ」をつけていれば、99999ダメージも夢ではない。

Rydia
リディア

Summoner


召喚士



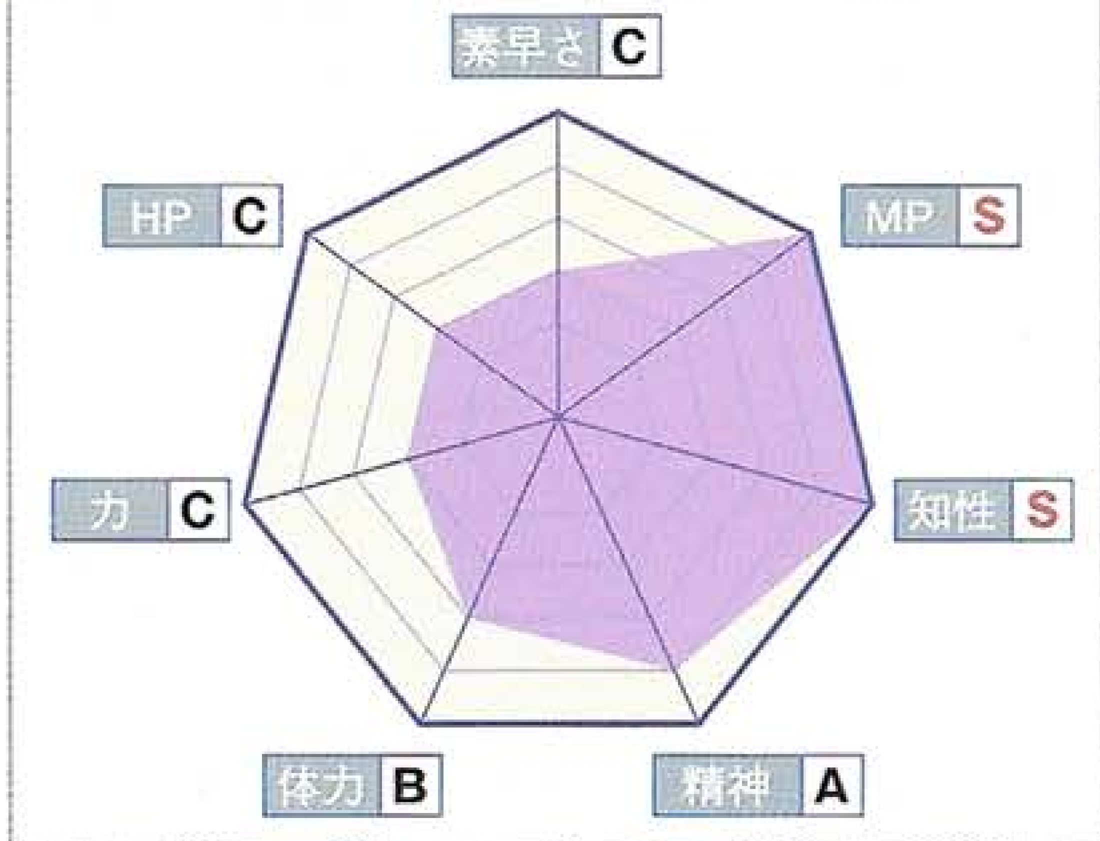

カエル

装備可能武器

暗黒剣	聖剣	剣	槍	ナイフ
竪琴	爪	ハンマー	斧	刀
ロッド	杖	弓(矢)	鞭	投てき

※ ■色は子供、■色は大人、■色は共通で使える。

ステータス評価 (S>A>B>C>Dの5段階で評価している)



※ 子供のときの知性は評価がC。

加入タイミングと装備

加入タイミング		レベル	みぎ	ひだり	あたま	からだ	うで
カイポ	▶P.122	7	ロッド	―	―	かわのふく	ぎんのうでわ
ファブール城	▶P.135	前回離脱したときと同じレベル、同じ装備で加入する					
ドワーフ城 ※	▶P.188	30	むち	―	きんのかみかざり	ひかりのローブ	ルーンのうでわ

※ 大人の姿になって加入する。

バトルアドバイス 魔法攻撃の主力となる

物語の途中で子供から大人に成長し、能力面も変化する。子供のときは黒魔法や召喚魔法を使った攻撃を基本とし、ピンチになったら白魔法による回復に回ればいい。大人になると白魔法が使えなくなるが、より強力な黒魔法が使えるようになり、召喚魔法の種類も増える。さらに敵をマヒ状態にする鞭を装備できるようになるため、魔法が効きにくい敵には物理攻撃を行うのもアリだ。


鞭は知性と精神を高めてくれるうえ、後衛で使ってもダメージが軽減されない優れモノだ。

特殊コマンド【子供】 しろまほう

待ち時間 個別

使えるのは子供のときだけで、覚えられる種類も少ない。どんなにレベルを上げても、回復魔法は「ケアルラ」が限界だ。ただし、「ケアル」、「エスナ」、「レイズ」といった使用頻度の高い魔法をひととおり修得できるうえ、HPの回復量も多い。いざというときに、緊急の回復手段として役立つだろう。

修得魔法（データの詳細はP.078を参照）

レベル	白魔法	レベル	白魔法
初期	ケアル	10	エスナ
初期	サイトロ	12	ケアルラ
初期	ホールド	15	レイズ
8	コンフュ		

特殊コマンド【共通】 くろまほう

待ち時間 個別

子供のときに使えるのは「バイオ」まで。それ以降はレベルを上げても修得できない。だが、大人になってもどってきたときには、新たに6つの魔法を修得しており、より多彩な魔法攻撃が可能になる。さらにレベルアップしていけば、最終的にはすべての黒魔法を修得することができるのだ。

使用頻度の高い火・氷・雷属性の魔法をたくさん覚えられるので、敵の強さと耐性にあわせてこれらを使い分けていこう。



「クエイク」と「メテオ」は、攻撃対象の数が増えてもダメージが減らない。

修得魔法（データの詳細はP.080を参照）

レベル	黒魔法	レベル	黒魔法
初期	ブリザド	43	ブレイク
初期	サンダー	55	デス
8	スリプル	58	トルネド
10	ポイズン	60	フレア
12	デジョン	80	メテオ
13	トード	※1	ファイア
15	ストップ	※2	ブリザラ
20	ポーキー	※2	ファイラ
26	バイオ	※2	サンダラ
33	アスピル	※2	デジョン
38	ブリザガ	※2	クエイク
40	ファイガ	※2	ドレイン
41	サンダガ		

※1 ホブス山で氷を溶かすときに修得する（P.134参照）。
※2 ドワーフ城で合流するときに修得している（P.188参照）。

特殊コマンド【共通】 しょうかん

待ち時間 個別

幻獣を呼び出して、その力を使って戦う。敵全体を攻撃するものが多く、そのダメージには知性と精神の両方が影響する。どの魔法も敵の数が増えても与えるダメージが低下しないうえ、「リフレク」にも反射されないので使い勝手がいい。ただし、全体的に消費MPが多いので、強力なボスと戦うときなど、使う場面を絞ろう。



幻獣と戦ったり、アイテムを使ったりして新しいものを修得していく。

修得方法（データの詳細はP.082を参照）

パーティに初めて加入したとき
- ポーチカ
- チョコボ

ドワーフ城で合流するときに修得 ▶P.188
- シヴァ
- ラムウ
- イフリート
- タイタン
- ドラゴン

シルフの洞窟でヤンを起こす ▶P.221
- シルフ

各幻獣の試練に勝つ ▶P.083
- オーディン
- アスラ
- リヴァイア
- バハムート

召喚アイテムを入手して使う
- ゴブリン
- ボム
- マインドF
- コカトリス

Tella

テラ

Sage


賢者

カエル

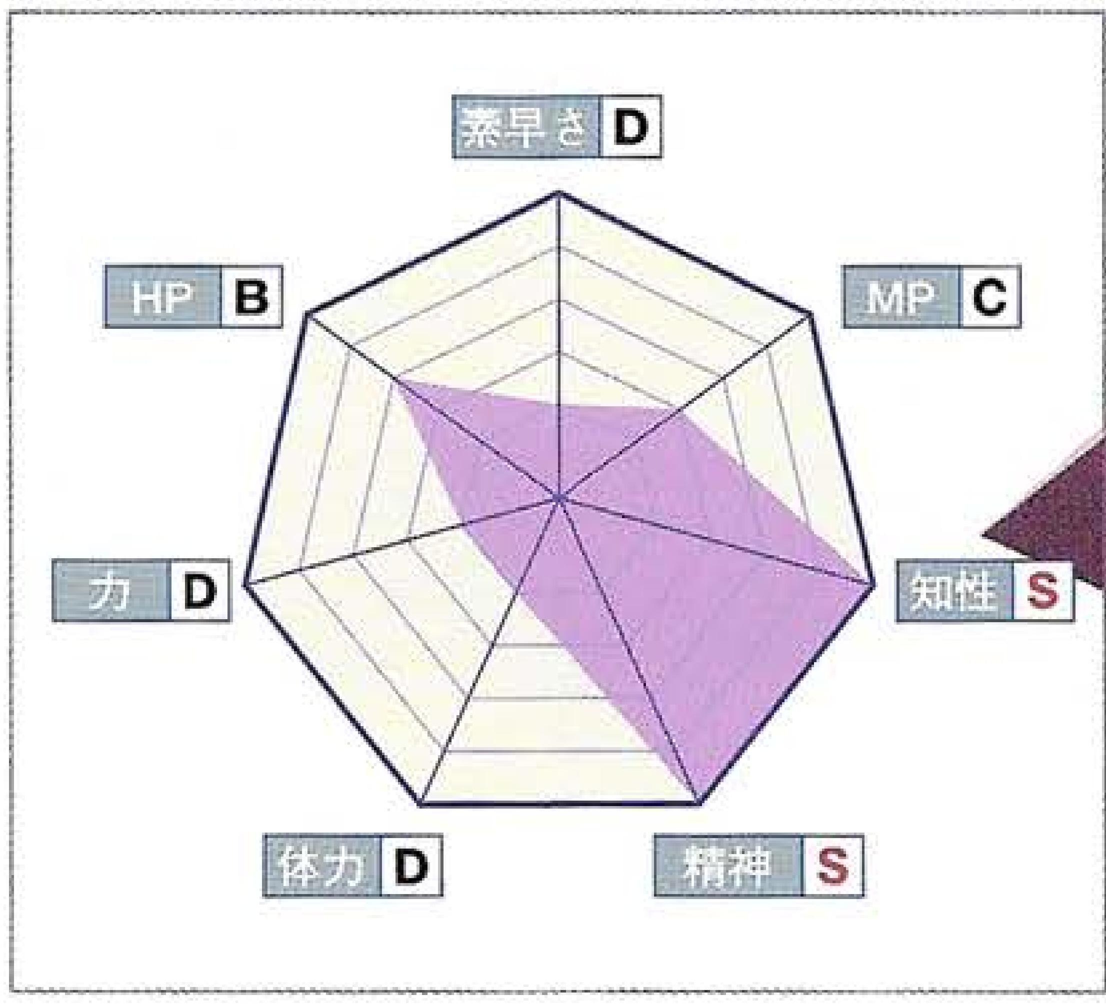




装備可能武器

暗黒剣	聖剣	剣	槍	ナイフ
竪琴	爪	ハンマー	斧	刀
ロッド	**杖**	弓(矢)	鞭	投てき

ステータス評価 (S>A>B>C>Dの5段階で評価している)



加入タイミングと装備

加入タイミング		レベル	みぎ	ひだり	あたま	からだ	うで
地下水脈	▶P.122	13	つえ	―	―	だいちのころも	てつのうでわ
試練の山	▶P.142	前回離脱したときと同じレベル、同じ装備で加入する					

バトルアドバイス 状況しだいで魔法を使い分けよう

早い段階で多くの白魔法と黒魔法を使えるようになる。黒魔法で敵を攻撃し、味方がピンチなら白魔法で回復、といったように状況に応じて使い分けよう。ステータスはHP、知性、精神以外が低く、レベルアップしても最大MPが伸びない。さらに、力、素早さ、体力にいたっては徐々に低下していく。特に体力の低さは致命傷となりうるので、HPが減ったらこまめに回復しよう。



いろいろな魔法を使えるが、最大MPの少なさがネックとなり、強力な魔法は多用できない。

特殊コマンド おもいだす

待ち時間 3

右下の表にある12種類の魔法のうち、いずれか1つを思い出して発動する。何も思い出せず不発に終わることもあるが、ときには「バブル」や「ブレイブ」といった特殊な魔法が発動することもある。どの魔法が発動する場合も待ち時間は同じで、発動時にはすべての魔法が対象全体に効果を及ぼす。また、MPは発動する魔法のぶん必要なので、たりない場合は魔法が発動しない。



「バブル」、「フェイス」、「ブレイブ」は通常の魔法として修得できない特殊なものだ。

魔法の発動確率（データの詳細はP.080、P.086を参照）

魔法	発動確率	魔法	発動確率
思い出せない	31%	ファイガ	4%
ファイア	10%	ブリザガ	4%
ブリザド	10%	サンダガ	4%
サンダー	10%	バブル	3%
ファイラ	6%	フェイス	3%
ブリザラ	6%	ブレイブ	3%
サンダラ	6%		

特殊コマンド しろまほう

待ち時間 個別

最初から「ケアルラ」を使えるため、回復手段として重宝する。その後、試練の山でほかの種類を一気に覚えると、活躍の場が広がっていく。ただし、その時点ではポロムがパーティにいるので、回復は彼女にまかせていい。回復が追いつかないときに、「ケアルダ」などでサポートしてあげよう。



「プロテス」を使って、自身の防御力の低さを補いながら戦うのも有効だ。

修得時期（データの詳細はP.078を参照）

パーティに初めて加入したとき

- ケアルラ
- エスナ
- レイズ
- テレポ
- サイレス
- コンフュ
- ブリンク

試練の山でセシルがパラディンになったとき ▶P.142

- ケアル
- ケアルダ
- ケアルガ
- アレイズ
- ホールド
- プロテス
- シェル
- スロウ
- ヘイスト
- バーサク
- リフレク
- ディスペル
- ライブラ
- ミニマム
- サイトロ
- レビテト

特殊コマンド くろまほう

待ち時間 個別

試練の山で「ファイガ」などの強力な魔法が使えるようになる。これらを敵全体にかけて大ダメージを与えよう。なお、テラは最大MPが90のため、消費MP99の「メテオ」は基本的に使えない。



ミニゲームで手に入る「ソーマのしずく」を使えば、「メテオ」が使用可能。

修得時期（データの詳細はP.080を参照）

パーティに初めて加入したとき

- ファイア
- ブリザド
- サンダー
- スリプル
- ポイズン
- アスピル

試練の山でセシルがパラディンになったとき ▶P.142

- ファイラ
- ファイガ
- ブリザラ
- ブリザガ
- サンダラ
- サンダガ
- デジョン
- トード
- バイオ
- トルネド
- ブレイク
- ポーキー
- ドレイン
- メテオ

Gilbart Chris Von Muir

ギルバート・クリス・フォン・ミューア

Royal Family

王族



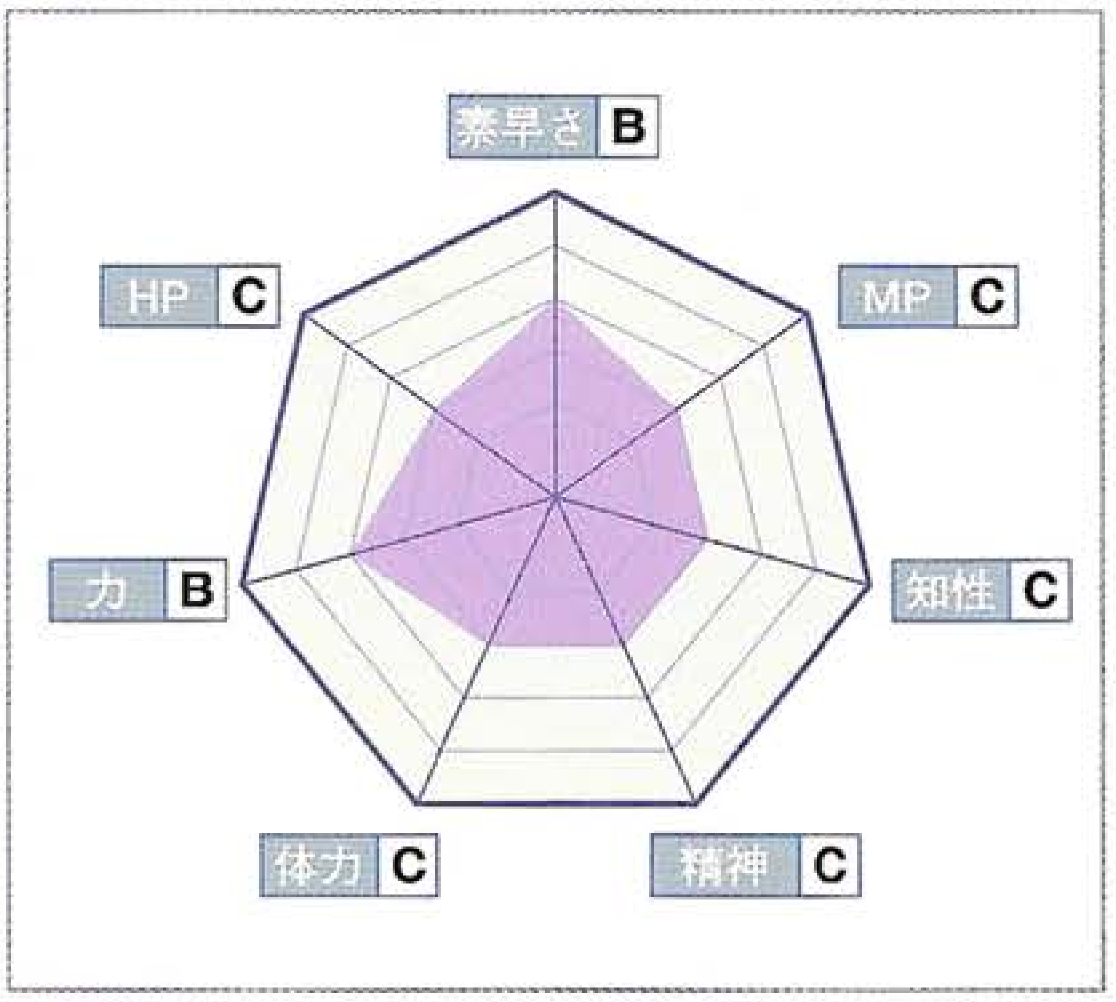
カエル



装備可能武器

暗黒剣	聖剣	剣	槍	ナイフ
♪ 竪琴	爪	ハンマー	斧	刀
ロッド	杖	弓(矢)	鞭	投てき

ステータス評価 （S>A>B>C>Dの5段階で評価している）



加入タイミングと装備

加入タイミング	レベル	みぎ	ひだり	あたま	からだ	うで
ダムシアン城 ▶P.123	9	ゆめのたてごと	−	はねつきぼうし	しじんのふく	ルビーのゆびわ

バトルアドバイス 歌で味方をサポート

突出したステータスがなく、物理攻撃も魔法攻撃も得意とはいえない。バトルでは「くすり」や「うたう」を利用して、味方を補助する役目につこう。「うたう」で状態変化を引き起こし、敵の行動を封じている間に、ほかの味方が攻撃するのだ。また、ギルバートだけが装備できる竪琴にも状態変化を引き起こす効果がある。相手によっては「たたかう」で状態変化を狙ってもいい。



竪琴のダメージは後衛にいても変わらない。体力が低く後衛向きのギルバートにぴったりだ。

特殊コマンド かくれる／あらわれる

待ち時間 0

画面で見えないところに隠れ、敵の攻撃や味方からの回復をいっさい受けなくなる。敵が強力な全体攻撃を行うときに、全滅を回避する手段として利用しよう。隠れるとコマンドが「あらわれる」に変わり、それ以外は選べない。そのまま隠れていたいなら、別の味方にターンを回そう。ただし「あらわれる」を選ばなくても、ターンが回ってきたときに20%の確率で自動的に現れる。



味方全員が戦闘不能になっても隠れていられるが、その状態から逃げることはできない。

特殊コマンド くすり

待ち時間 1

通常は単体にしか使えないアイテムを味方全体に使う。必ず味方全体に使用し、発動すると人数ぶんのアイテムを消費する。所持数が人数ぶんないと実行できないため、このアビリティを利用するなら、アイテムを多めに持っておきたい。

MPを消費せずに味方全体を回復できる貴重な手段だが、むやみに使うとアイテムの購入費がかさんでしまう。白魔法を使える味方がいないときや、MP不足で回復魔法が使えないときなど、緊急の回復手段として考えておこう。

「くすり」で使えるアイテム (データの詳細はP.341を参照)

ポーション	やまびこそう
ハイポーション	めぐすり
エクスポーション	どくけし
エーテル	エリクサー
エーテルドライ	うちでのこづち
フェニックスのお	ダイエットフード
きんのはり	じゅうじか
おとめのキッス	ばんのうやく



魔法とは違い、対象の人数が増えても効果が低下することはない。



「フェニックスのお」を使えば、戦闘不能からまとめて復活させられる。

特殊コマンド うたう

待ち時間 個別

魔法と同様に、コマンドを選択したあと特定の種類を選ぶと発動するが、MPを消費しないのが特徴だ。効果はおもに状態変化を引き起こすものと、ステータスを高めるものの2種類。



こんらん状態を引き起こす「ゆうわくのうた」は、多くの敵に有効だ。

ステータスを高める歌は発動したあと一定時間効果が続き、その間はギルバートにターンが回ってこなくなる。ただし、途中で攻撃を受けた場合は、その時点で効果が切れてしまう。

修得する歌 (データの詳細はP.084を参照)

レベル	歌	レベル	歌
初期	こもりうた	20	かえるのうた
初期	ゆうわくのうた	30	こぶたのうた
初期	ちんもくのうた	40	すばやさのうた
10	かいふくのうた	50	えいゆうのうた

Rosa Farrell

ローザ・ファレル

White Mage

白魔道士



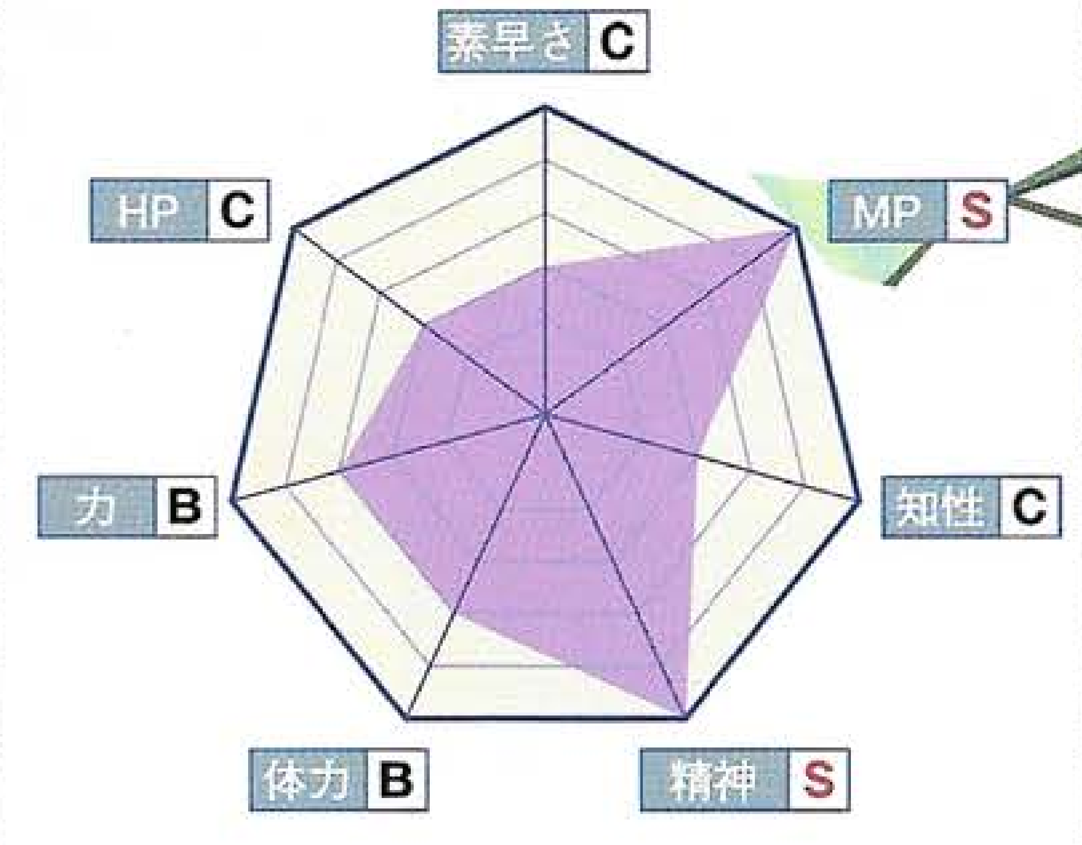
カエル



装備可能武器

暗黒剣	聖剣	剣	槍	**ナイフ**
竪琴	爪	ハンマー	斧	刀
ロッド	**杖**	**弓(矢)**	鞭	投てき

ステータス評価 (S>A>B>C>Dの5段階で評価している)



加入タイミングと装備

加入タイミング		レベル	みぎ	ひだり	あたま	からだ	うで
カイポ	▶P.123	15	つえ	—	—	しさいのローブ	ルビーのゆびわ
ゾットの塔	▶P.178	26	いやしのつえ	—	さんかくぼうし	しさいのローブ	ルビーのゆびわ

バトルアドバイス 回復魔法を最優先に行動しよう

精神が高く、魔法によるHP回復量は味方のなかで随一。バトルでは味方の回復を第一に考えて行動しよう。回復の必要がないときは、味方を強化する魔法を使うといい。それでも手が空いた場合は、「いのり」を使ってMPを回復するのがオススメ。なお、後衛でも敵に与えるダメージが減らない弓を装備できるが、物理攻撃を行う機会は少ない。基本的には精神を高める杖を装備しよう。



敵の弱点属性を突けるときは、物理攻撃を行うのもアリ。そのときは「ねらう」で攻撃しよう。

特殊コマンド ねらう

待ち時間 1

装備中の武器で攻撃するアビリティで、ナイフ、杖、弓のどれを装備していても発動可能。与えるダメージは「たたかう」のときと同じだが、こちらは攻撃が100%命中する。たとえくらやみ状態になっていても、攻撃を外すことはないのだ。また、「たたかう」よりも待ち時間は長いが、その差は微々たるものなので、ローザが物理攻撃を行うときは「ねらう」を選択しよう。



攻撃するときは、杖よりも攻撃力がある弓に持ち替えてもいい。矢の装備も忘れずに。

特殊コマンド いのり

待ち時間 2

味方全体のHPとMPを同時に回復する。HPの回復を急ぐ場合は白魔法を使うべきだが、そうでないならMPも回復できる「いのり」を使うといい。また、ほかにMP回復の手段がないときは、あえてバトルを引き延ばし、その間に「いのり」を使ってMP回復につとめるのも手だ。ただし、10%の確率で失敗することもある。

「いのり」によるHPとMPの回復量

HPの回復量

●各キャラクターの最大HPの10～15%

MPの回復量

●各キャラクターの最大MPの5～11%



失敗したときは画面に「いのりは天に届かなかった」と表示される。



待ち時間は白魔法の「ケアルラ」と同程度。短めなのがうれしい。

特殊コマンド しろまほう

待ち時間 個別

最終的に全種類の白魔法を修得できる。バトル中はおもにこの白魔法を使っていこう。味方の回復と治療を最優先し、強敵が相手なら「プロテス」や「シェル」などで味方の防御面を強化する。そのほか、強力な攻撃魔法である「ホーリー」を修得すれば、攻撃の面でも活躍できるはずだ。



魔法攻撃のなかで「ホーリー」の威力はトップクラスにランクされる。

修得魔法 (データの詳細はP.078を参照)

レベル	白魔法	レベル	白魔法
初期	ケアル	24	コンフュ
初期	ホールド	26	テレポ
初期	スロウ	30	バーサク
初期	ライブラ	31	ケアルダ
初期	サイトロ	32	ミニマム
初期	レイズ	33	ディスペル
初期	プロテス	35	ヘイスト
初期	ケアルラ	38	レビテト
初期	サイレス	40	リフレク
18	エスナ	45	ケアルガ
20	シェル	55	アレイズ
23	ブリンク	60	ホーリー

Yang Fang Leiden

ヤン・ファン・ライデン

Monk

モンク

カエル

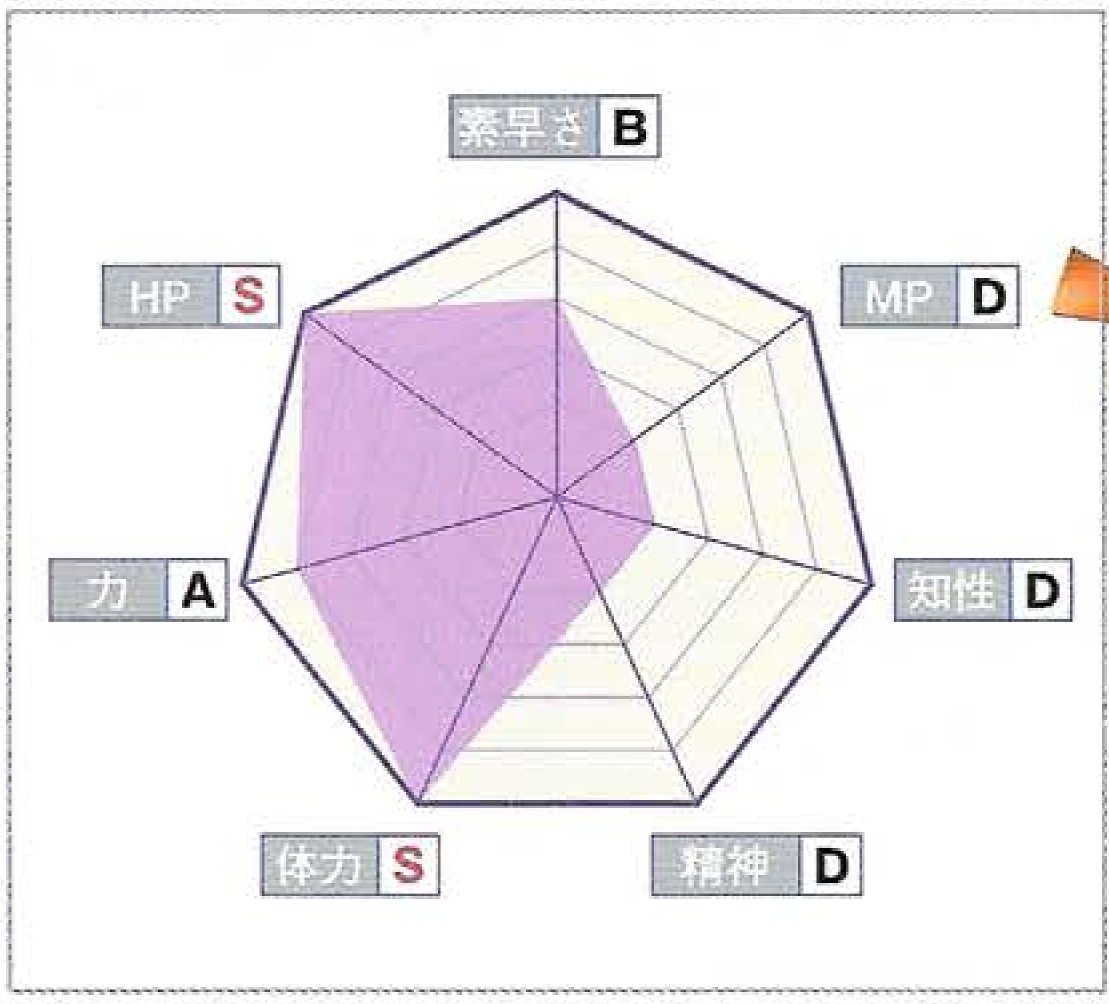




装備可能武器（両手装備可能）

暗黒剣	聖剣	剣	槍	ナイフ
竪琴	**爪**	ハンマー	斧	刀
ロッド	杖	弓(矢)	鞭	投てき

ステータス評価（S＞A＞B＞C＞Dの5段階で評価している）

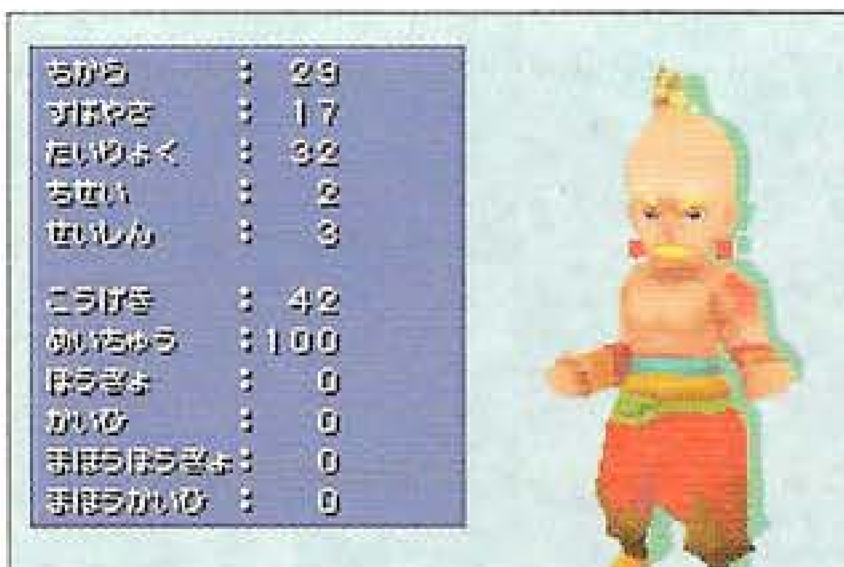


加入タイミングと装備

加入タイミング		レベル	みぎ	ひだり	あたま	からだ	うで
ホブス山	▶P.134	20	―	―	―	けんぽうぎ	てつのうでわ
バロンの町	▶P.143	前回離脱したときと同じレベル、同じ装備で加入する					

バトルアドバイス　自身の攻撃力で敵をなぎ倒す

爪はどれも攻撃力が5しかないが、ヤン自身に攻撃力があるため（自身のレベル×1.5）物理攻撃は優秀。また、両手に爪を装備できるが、左右に違う属性の武器をつけていた場合、ダメージに影響する耐性の優先順位は「吸収＞耐性＞弱点＞何もなし」となる。つまり、一方が弱点を突ける属性であっても、もう一方が吸収される属性だと、そのときの攻撃は吸収されてしまうのだ。



武器を装備しなくても攻撃力があるのはヤンだけ。素手でも十分なダメージを与えられる。

特殊コマンド　ためる　待ち時間 1

1ターンを使って力をため、物理攻撃のダメージを倍にする。物理攻撃を行うまでその効果は持続し、続けて「ためる」を使えば、最大3回までダメージを高めることが可能だ。カウンターを使ってくる敵と戦うときなど、少ない手数で大きなダメージを与えたいときに使うといい。ただし、力をためている最中は防御力が1になってしまうので、実行前にHPを十分回復しておこう。



物理攻撃なら「たたかう」以外でも効果は発揮される。「けり」と組み合わせるのもオススメだ。

「ためる」の回数によるダメージの違い

通常時



1回　ダメージ2倍



2回　ダメージ3.3倍



3回　ダメージ4.5倍



特殊コマンド　がまん　待ち時間 1

受けるすべてのダメージを75％軽減できる。「ぼうぎょ」とよく似たアビリティで、その効果は次にコマンドを選ぶまで継続する。「ぼうぎょ」よりもダメージを抑えられるので、こちらを使わない手はない。体力の高いヤンにとって物理攻撃は怖くないが、精神が低いため魔法攻撃は致命傷になりうる。敵が魔法攻撃を行ってくるとわかっているときは、このアビリティを使って対処しよう。



「ぼうぎょ」よりも待ち時間はかかるが、それでも1だけなので気にするほどではない。

特殊コマンド　けり　待ち時間 2

敵全体を対象にした物理攻撃。物理攻撃が得意なヤンに打ってつけのアビリティだ。敵が複数いるときは、これを主軸に戦おう。ただし、敵の数が多くなるにしたがい、1体あたりのダメージ量が低下してしまう。そのほか、攻撃には武器の属性がつくため、敵の耐性にも注意してほしい。

敵の数によるダメージの違い

敵の数	ダメージ	敵の数	ダメージ
1体	100%	4体	40%
2体	60%	5体	30%
3体	50%	6体	20%



レベルの低いモンスターの集団なら、「けり」の一撃でまとめて倒すことも可能だ。



「ためる」のあとに使えば攻撃力が上がって、敵が多くてもダメージ減少が気にならない。

Palom
パロム

Black Mage
黒魔道士

カエル

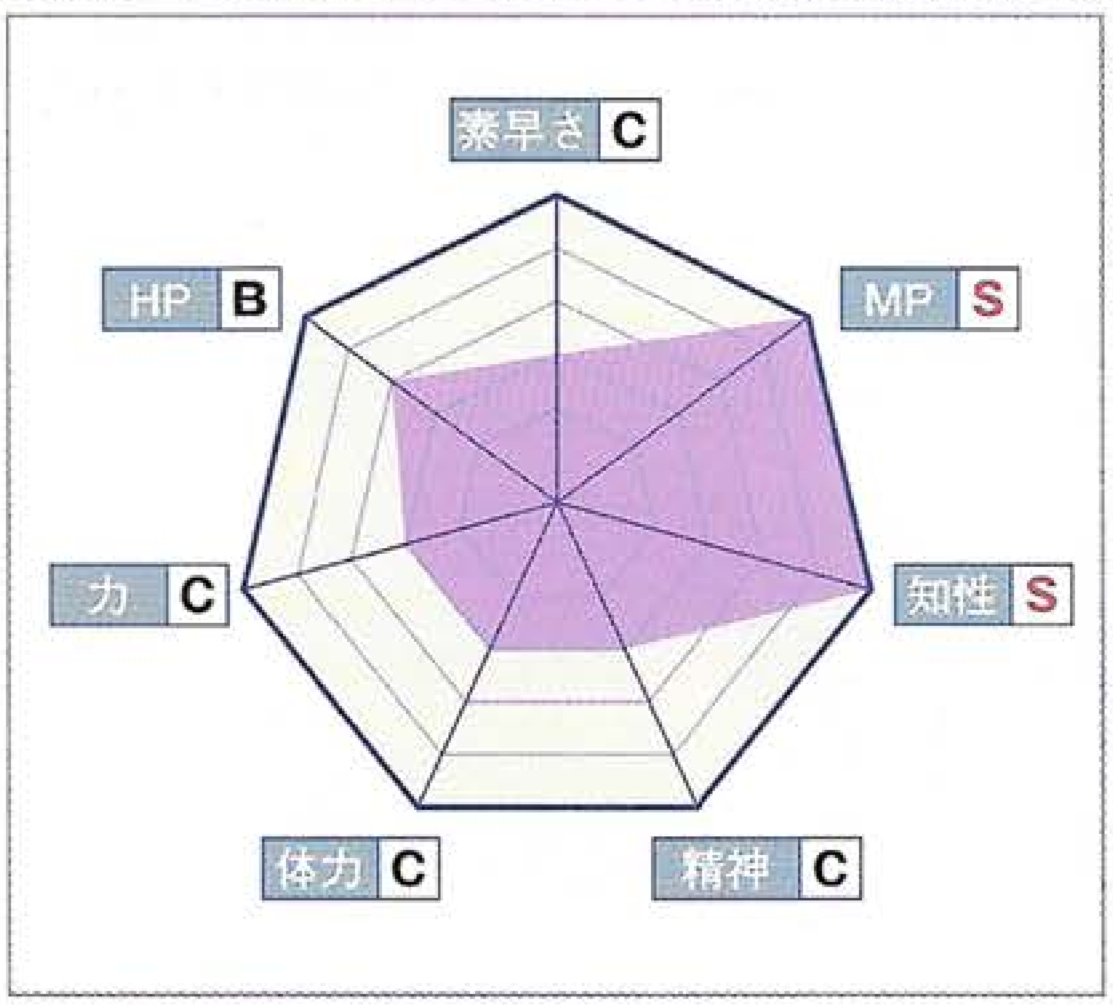




装備可能武器

暗黒剣	聖剣	剣	槍	**ナイフ**
竪琴	爪	ハンマー	斧	刀
ロッド	杖	弓(矢)	鞭	投てき

ステータス評価 (S>A>B>C>Dの5段階で評価している)



加入タイミングと装備

加入タイミング	レベル	みぎ	ひだり	あたま	からだ	うで
ミシディア ▶P.142	10	フレイムロッド	—	さんかくぼうし	だいちのころも	ぎんのうでわ

バトルアドバイス 「つよがる」で高い知性をさらに強化

知性が非常に高いうえ黒魔法を使えるので、魔法攻撃を中心に戦うといい。強敵が相手のときは「つよがる」を使って知性を高め、魔法攻撃をさらに強化するのがオススメだ。一方で体力や精神が低く、物理攻撃、魔法攻撃とも防御面には不安を抱える。それを補う装備をしておくのはもちろん、味方がこまめに回復魔法をかけて、得意の魔法攻撃に集中できる状況を作りだしてあげよう。



受けるダメージを少しでも減少させたいので、バトルでは必ず後衛で戦わせよう。

特殊コマンド ふたりがけ

待ち時間 10

ポロムと協力して魔法を発動するアビリティ。1人で使っても効果はないので、必ずポロムも一緒に使おう。待ち時間が長いが、敵全体を対象とした強力な魔法攻撃が発動するのだ(P.071参照)。ただし、MPがたりない場合は発動しない。長い時間をかけていざ発動というときに、MPがたりずに失敗してはもったいないので、使う前には2人とも残りMPが50以上ある状態にしておこう。

発動するまでの流れ (発動する魔法についてはP.071を参照)



まずはパロムかポロムのどちらかが「ふたりがけ」を選ぶ。どちらが先でも効果に変わりはない。



2人目が同じコマンドを選択。選ぶのが遅いと1人目の行動が取り消されるため、早めに入力しよう。



2人目が選んでから待ち時間が始まる。待ち時間が終わると「プチメテオ」か「プチフレア」が発動する。

特殊コマンド つよがる

待ち時間 1

自分の知性を一時的に2倍に高められる。ボスなどの強敵が相手のときは、これを使ってから黒魔法で攻撃するといい。発動後、「ぼうぎょ」以外の行動をとると知性は元にもどる。「たたかう」を行った場合でももどるため、効果を活かせるように次の行動は慎重に選ぼう。ちなみに、「ためる」のように効果を重複させることはできないが、効果中に防御力が低下するなどのデメリットもない。



「ふたりがけ」で発動する魔法にも影響する。これを利用してさらなるダメージを狙おう。

特殊コマンド くろまほう

待ち時間 個別

バトルではおもにこの黒魔法を使って戦っていく。最初は「ファイア」や「ブリザド」などの初歩的な魔法しか使えないが、レベルアップしていくと「ファイラ」や「ファイガ」といったワンランク上の魔法が使えるようになる。ただし、それらはMP消費が多いため、使いすぎには気をつけよう。



ダメージを与えるもののほか、状態変化を引き起こす魔法もそろっている。

修得魔法 (データの詳細はP.080を参照)

レベル	黒魔法	レベル	黒魔法
初期	ファイア	23	アスピル
初期	ブリザド	26	ドレイン
初期	サンダー	29	デジョン
初期	スリプル	32	ブリザガ
初期	ポイズン	33	ファイガ
11	ポーキー	34	サンダガ
12	ブリザラ	36	クエイク
13	ファイラ	40	ストップ
14	サンダラ	46	デス
15	ブレイク	48	トルネド
19	バイオ	50	フレア
22	トード	55	メテオ

Porom

ポロム

White Mage

白魔道士

カエル

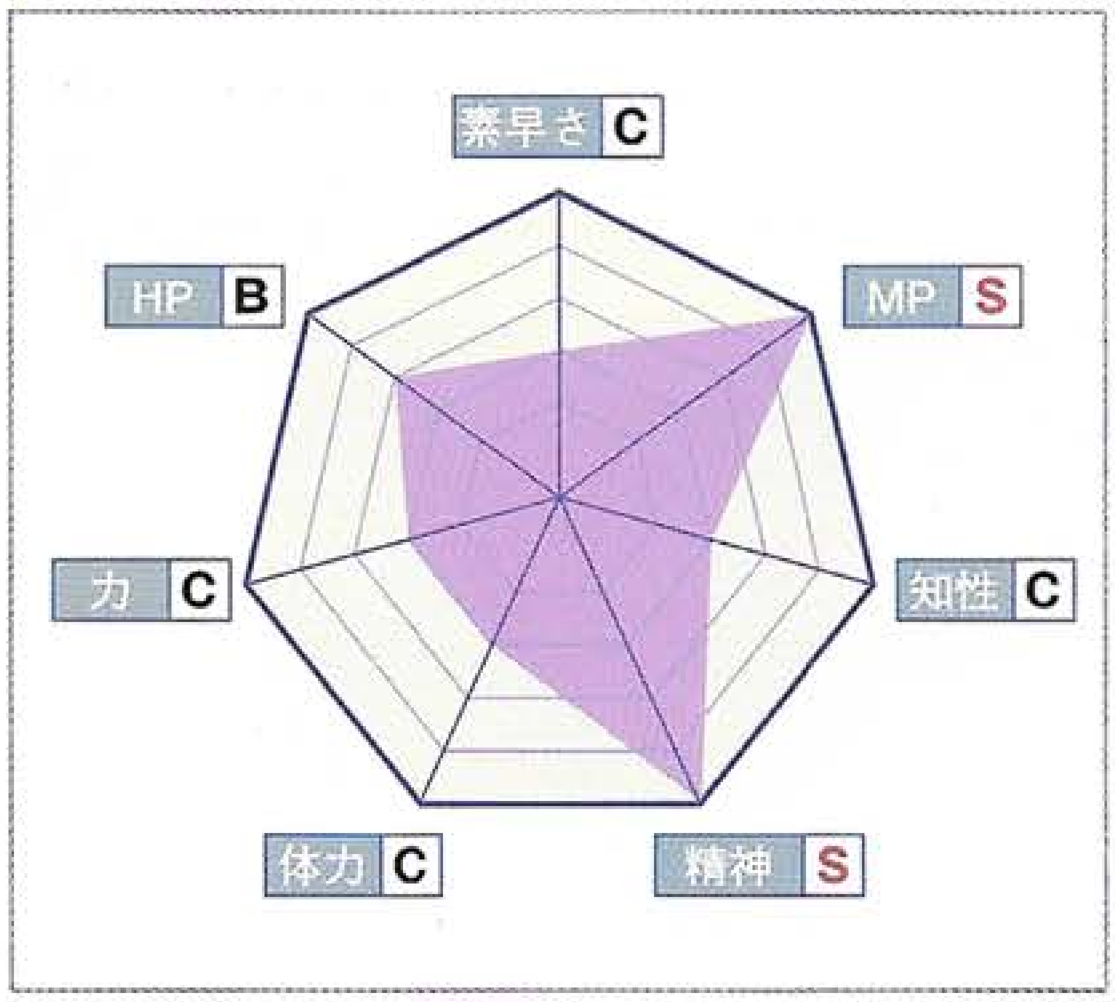




装備可能武器

暗黒剣	聖剣	剣	槍	ナイフ
竪琴	爪	ハンマー	斧	刀
ロッド	**杖**	弓(矢)	鞭	投てき

ステータス評価 (S>A>B>C>Dの5段階で評価している)



加入タイミングと装備

加入タイミング	レベル	みぎ	ひだり	あたま	からだ	うで
ミシディア ▶P.142	10	いやしのつえ	ー	さんかくぼうし	だいちのころも	ぎんのうでわ

バトルアドバイス 白魔法と「うそなき」でサポート

ステータス全体の傾向は双子のパロムと似ているが、知性と精神のバランスは逆になっている。精神が非常に高く、回復魔法の効果が大きいので、味方のHP回復はポロムに担当させよう。また、ボスとのバトルでは最初に「うそなき」を使い、味方の攻撃をサポートするのも忘れずに。なお、力は低く、武器も攻撃力の低い杖だけのため、「たたかう」はあまり使わないほうがいい。



敵にダメージを与えたいときは、パロムと協力して放つ「ふたりがけ」を使うのがオススメ。

特殊コマンド ふたりがけ

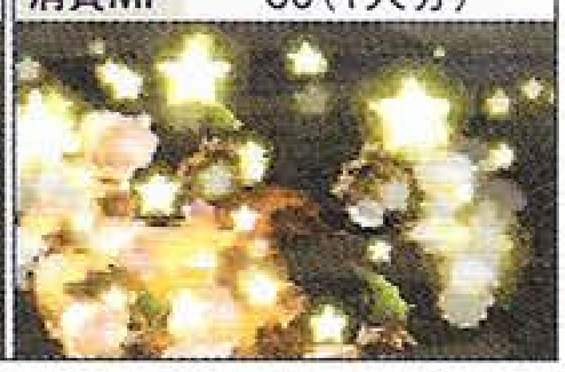
待ち時間 10

発動手順はパロムのページに記したとおり。発動する魔法は「プチフレア」か「プチメテオ」で、どちらになるかは下画面に表示される「シンクロ率」で確認できる。シンクロ率は右のように2人のHPとMPから導き出され、100%で「プチメテオ」、50%で「プチフレア」が発動。0%の場合は「シンクロがみだれた」と表示され、失敗となってしまう。

魔法の種類と発動条件

プチフレア		プチメテオ	
条件	シンクロ率50%	条件	シンクロ率100%
消費MP	30(1人分)	消費MP	50(1人分)





シンクロ率の算出方法

1 2人の現在のHPと現在のMPが、最大HPと最大MPの何%ぶんあるかを計算

2 計算結果をHPどうしMPどうしで比較して、その差が両方±20%以内ならシンクロ率100%、片方だけ±20%以内ならシンクロ率50%、両方±20%を超えていたらシンクロ率0%となる

■計算の例

1
パロム
現在のHP300÷最大HP300→100%
現在のMP40÷最大MP100→40%

ポロム
現在のHP210÷最大HP300→70%
現在のMP50÷最大MP100→50%

2
HPの比較:100%−70%=30%
MPの比較:40%−50%=−10%

結果 MPのみ±20%以内のためシンクロ率50%となり「プチフレア」が発動する

特殊コマンド うそなき

待ち時間 1

敵の防御力と魔法防御力の両方を半減させるアビリティで、敵全体に効果がある。ほとんどの敵に効くうえに、その効果を消す手段はない。しかも、バトル終了時まで効果が持続するという、非常に有効なアビリティだ。ボスとの戦いなど、長期戦になりそうなバトルでは、初めにこの「うそなき」を使っておこう。ちなみに効果の重複はないため、1回のバトルで一度使うだけでいい。



どんなボスでも「うそなき」の効果を防いだり、消したりすることはできないのだ。

特殊コマンド しろまほう

待ち時間 個別

最初から使えるのは5種類だけだが、次々と新しいものを修得していく。特にレベル13で修得する「ケアルラ」を重宝する。精神の高いポロムが「ケアルラ」を使えるようになれば、味方のHP回復がだいぶラクになるはずだ。



「スロウ」で敵の攻撃回数を減らしたり、「プロテス」で味方を強化することも可能。

修得魔法 (データの詳細はP.078を参照)

レベル	白魔法	レベル	白魔法
初期	ケアル	23	ブリンク
初期	ホールド	25	コンフュ
初期	スロウ	29	バーサク
初期	ライブラ	31	ディスペル
初期	サイトロ	32	ミニマム
11	レイズ	33	ケアルダ
12	プロテス	38	ヘイスト
13	ケアルラ	40	レビテト
15	サイレス	44	リフレク
18	シェル	48	ケアルガ
19	テレポ	52	ホーリー
20	エスナ	56	アレイズ

Cid Pollendina

シド・ポレンディーナ

Engineer



技師



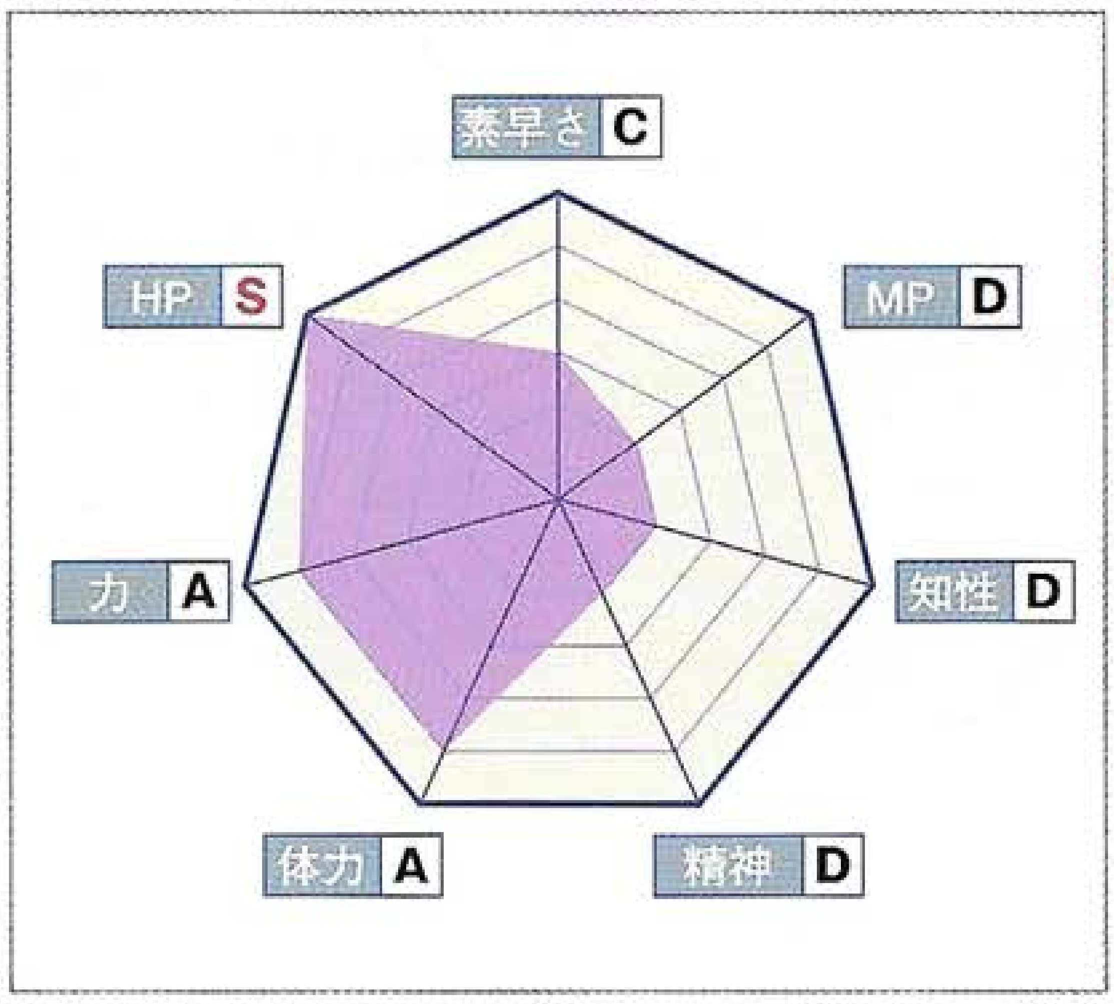
カエル



装備可能武器

暗黒剣	聖剣	剣	槍	ナイフ
竪琴	爪	**ハンマー**	**斧**	刀
ロッド	杖	弓(矢)	鞭	投てき

ステータス評価 (S>A>B>C>Dの5段階で評価している)

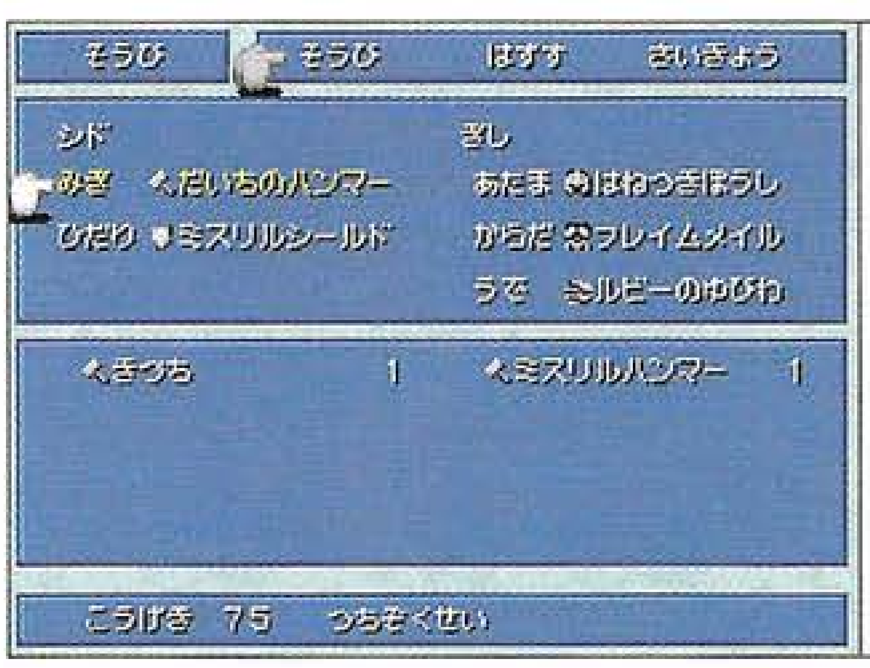


加入タイミングと装備

加入タイミング		レベル	みぎ	ひだり	あたま	からだ	うで
バロン城2	▶P.143	20	きづち	—	—	しゅうじんのふく	—

バトルアドバイス　ハンマーで強力な物理攻撃を繰り出す

シド自身の力が高く、装備できるハンマーの攻撃力も高い。物理攻撃で与えるダメージなら、セシルやカインにもひけを取らないはずだ。HPと体力も優秀なので、前衛に出て積極的に物理攻撃で戦っていこう。反対に魔法攻撃にはめっぽう弱いので注意。MP、知性、精神といった魔法に関するステータスがいずれも低く、これらはレベルが上がっても伸びていかないのだ。



装備可能武器のなかで属性がついているは1つだけ。ほかの武器には「かいぞう」を使おう。

特殊コマンド しらべる

待ち時間 0

敵の残りHPや各属性への耐性などを調べて、それらの情報を下画面に表示させる。白魔法にある「ライブラ」と同じような効果だが、こちらはMPを消費しない。しかも敵全体に効果があり、1回使えば出現した敵すべての情報を調べられるのだ。なお、一度でも調べておけば、以降に同じ敵が出現した際、「しらべる」を使わなくてもHPなどが表示されるようになる。



情報を見たいときは、対象の敵にカーソルをあわせればいい。



ボスなどの一部の敵は、「しらべる」を使ってもHPを見ることはできない。

特殊コマンド かいぞう

待ち時間 1

消費アイテムを使って、自分が装備している武器に属性をつける。つけた属性の効果は、もう一度「かいぞう」を行うか、武器を変更しないかぎり、バトル終了時まで続くのだ。使えるアイテムは右の10種類あり、火、氷、雷、土という4つの属性を選べる。敵の弱点にあわせた属性をつけて、シドの物理攻撃をさらに強化しよう。

使えるアイテムと属性 （データの詳細はP.342を参照）

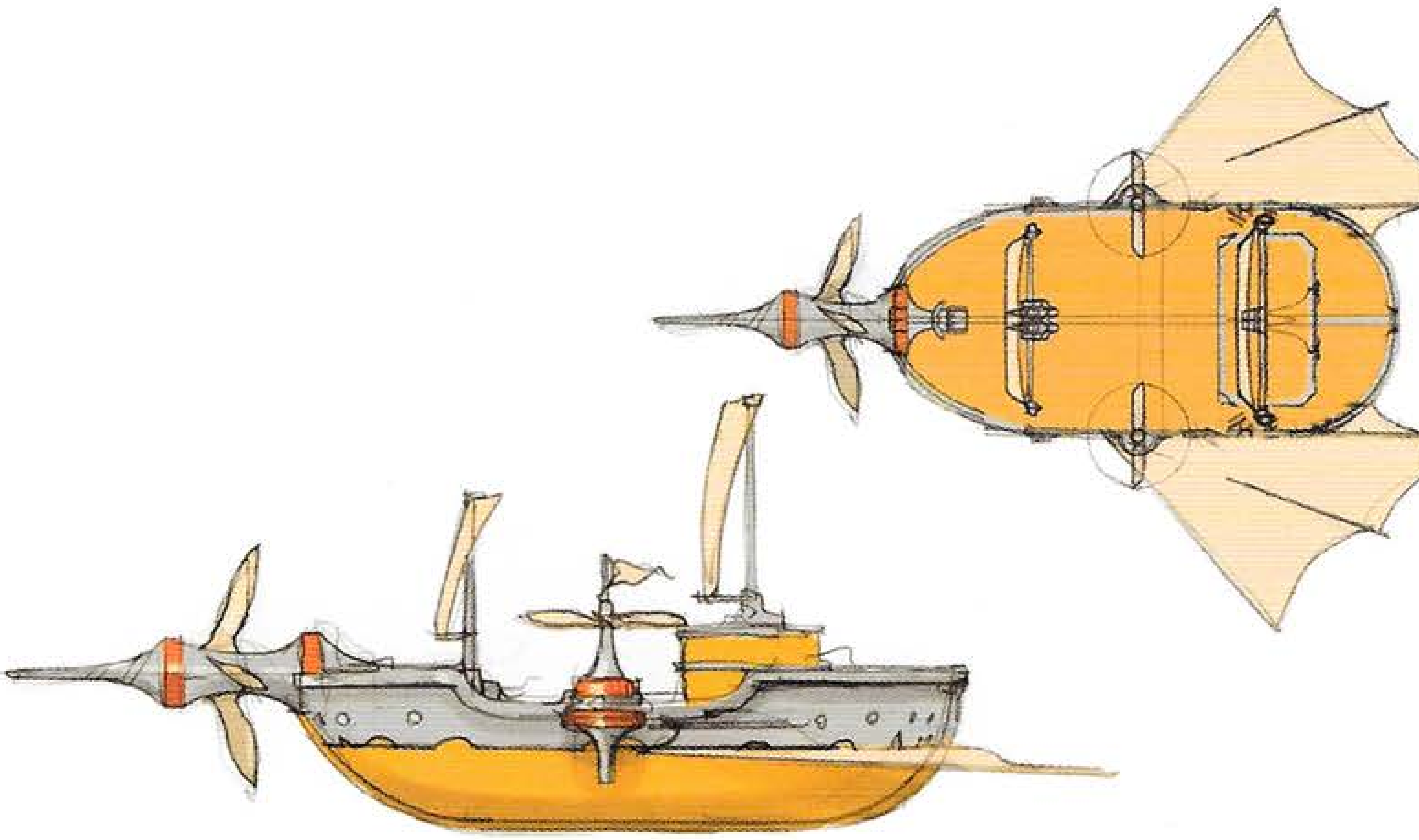
アイテム	属性	アイテム	属性
あかいきば	火	なんきょくのかぜ	氷
しろいきば	氷	ほっきょくのかぜ	氷
あおいきば	雷	ゼウスのいかり	雷
ボムのかけら	火	かみがみのいかり	雷
ボムのみぎうで	火	だいちのドラム	土



武器についていた属性より、「かいぞう」でつけたほうが優先される。



属性のついた武器を使うと、攻撃したときの見た目にも変化がある。



Edge (Edward Geraldine)

エッジ（エドワード・ジェラルダイン）

Ninja



忍者

カエル

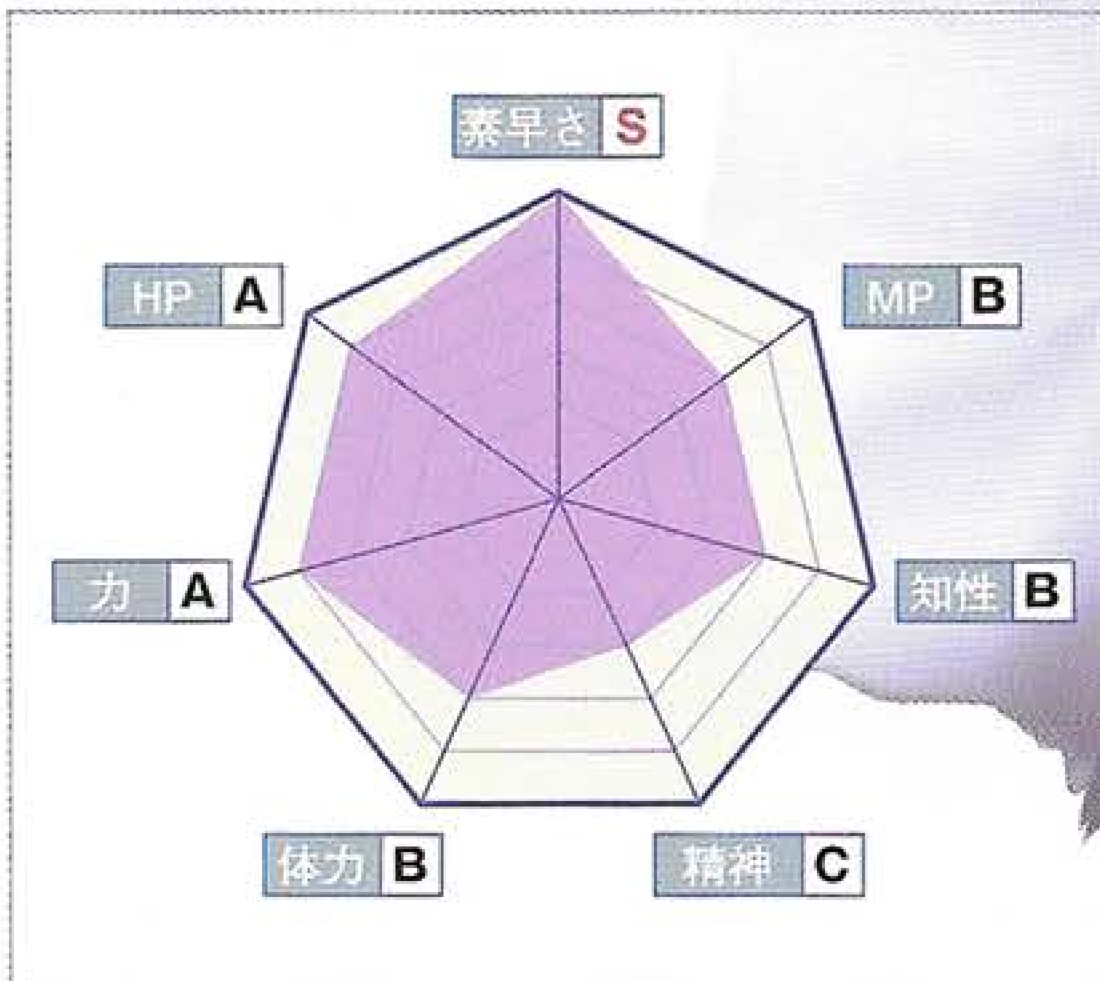




装備可能武器（両手装備可能）

暗黒剣	聖剣	剣	槍	ナイフ
竪琴	爪	ハンマー	斧	刀
ロッド	杖	弓(矢)	鞭	投てき

ステータス評価（S>A>B>C>Dの5段階で評価している）

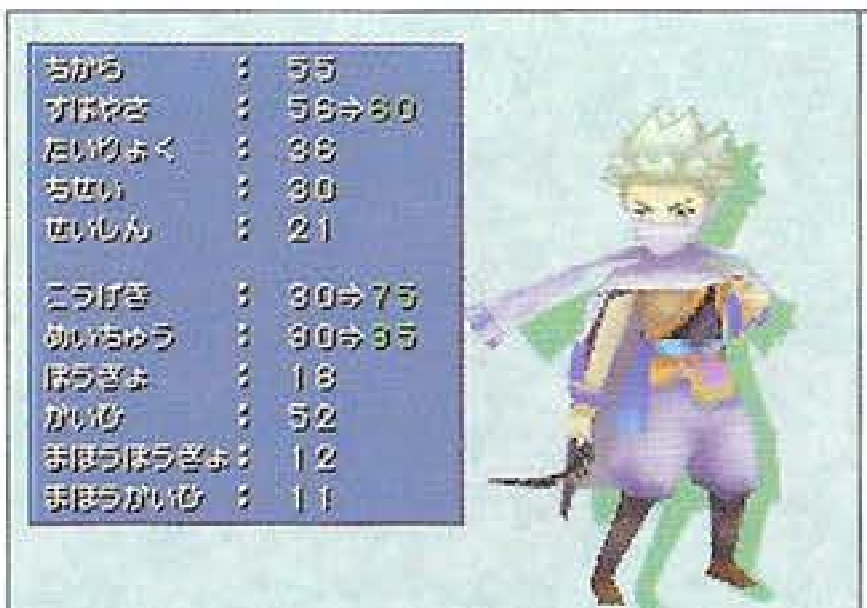


加入タイミングと装備

加入タイミング	レベル	みぎ	ひだり	あたま	からだ	うで
エブラーナ洞窟 ▶P.189	35	くない	くない	グリーンベレー	くろおびどうぎ	ミスリルのこて

バトルアドバイス 後衛からの多彩な攻めを見せる

物理攻撃を得意としているが、体力がやや低い。強力な刀を手に入れるまでは、後衛に下がって戦うといい。後衛でも「ブーメラン」などの投てき武器を使えば、与えるダメージが低下しないのだ。そのほかでは、素早さが高いのがエッジの特徴。ターンが早く回ってくるため、長期戦では行動回数が多くなる。攻撃の手を休める余裕があるときは、「ぬすむ」でアイテムの獲得をめざそう。



投てき武器の攻撃力は高くない。両手に装備することで攻撃力を高めよう。

特殊コマンド ぬすむ

待ち時間 0

たいていの敵は落とすアイテムとは別に盗めるアイテムを持っており、「ぬすむ」を使えばそれを盗み取れる。「ぬすむ」の成否はまずエッジの素早さで判定され、たとえば素早さが「50」なら成功率は「50%」となる。ここで成功になった場合は、次に敵ごとの「アイテムを盗める確率」で判定され、その確率しだいで入手できるのだ。なお、1回のバトルで同じ敵から盗めるのは1個だけだ。



敵から盗むことでしか入手できないアイテムもある。ボスだった場合は取り逃しに注意。

特殊コマンド なげる

待ち時間 1

武器を投げつけてダメージを与える物理攻撃。敵の防御力に影響されない強力な攻撃で、投げた武器の攻撃力が高いほどダメージが大きくなる。後衛から使ってもダメージが軽減されないため、エッジにはピッタリのアビリティだ。

非常に有効な攻撃手段だが、投げた武器がなくなってしまうため多用はしにくい。「なげる」を主軸に戦いたいときは、「なげる」専用の武器である手裏剣を使っていくといい。


手裏剣は装備できない特殊な武器。この「なげる」以外に使う方法はない。

投げられる武器

暗黒剣	斧
聖剣 ※1	刀
剣	ロッド
槍	杖
ナイフ	投てき
ハンマー ※2	手裏剣

※1「でんせつのつるぎ」は除く。　※2「きづち」は除く。

「なげる」の特徴

- 投げた武器の攻撃力が高いほど、敵に与えるダメージが大きくなる
- 敵の防御力に影響されずにダメージを与える
- 投げた武器はなくなってしまう。

特殊コマンド にんじゅつ

待ち時間 個別

覚えられる種類は少ないが、敵全体を攻撃できる魔法攻撃がそろっている。属性も豊富で、火・氷・雷属性のほか、風・土・水属性の攻撃も可能だ。対象の数が増えても与えるダメージは低下しないため、敵の数が多いときはこの忍術で攻めるといい。そのほか、物理攻撃を回避できるようになる「ぶんしん」もオススメ。攻撃力の高い敵と戦うときは、これで体力の不安が解消できる。


魔法と同じように、前衛でも後衛でも与えるダメージは変わらない。

修得する忍術（データの詳細はP.085を参照）

レベル	忍術	レベル	忍術
初期	かとん	50	ふうじん
初期	けむりだま	60	ひょうとん
初期	かげしばり	※	すいとん
初期	ぶんしん	※	らいじん
40	どとん		

※ バブイルの塔2のルビカンテ戦の前に修得する（P.189参照）。

Fusuya
フースーヤ

Lunarian
月の民

カエル

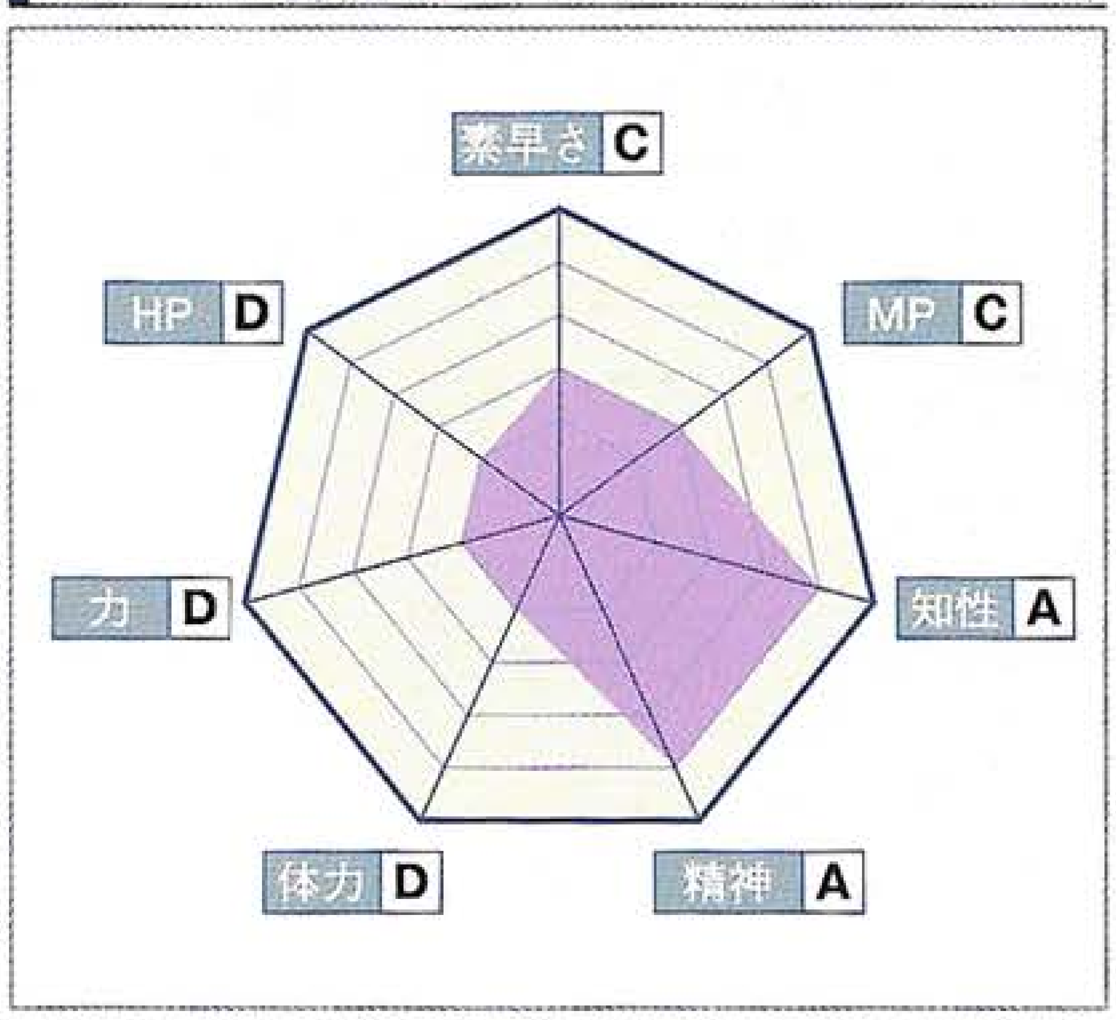




装備可能武器

暗黒剣	聖剣	剣	槍	ナイフ
竪琴	爪	ハンマー	斧	刀
ロッド	杖	弓(矢)	鞭	投てき

ステータス評価 (S>A>B>C>Dの5段階で評価している)



加入タイミングと装備

加入タイミング	レベル	みぎ	ひだり	あたま	からだ	うで
月の民の館 ▶P.233	50	はどうのつえ	—	しさいのぼうし	ひかりのローブ	ダイヤのうでわ

バトルアドバイス MPを回復しつつ魔法で戦おう

最初からレベルが50あり、白魔法と黒魔法を全種類修得ずみだ。味方に加入する時期が遅く、初めからレベルの高い敵と戦うことになるため、威力の高い魔法を中心に使っていこう。しかし、最大MPが190しかなく、レベルアップしてもこれは成長しない。高威力の魔法をやみくもに使っていると、すぐにMP不足に陥ってしまうので、「せいしんは」でMPを回復しつつ戦うといい。



MP以外のステータスも成長しない。ステータスの低さは、装備品で補っていこう。

特殊コマンド せいしんは

待ち時間 2

約3秒ごとに味方全員のMPを5～10回復する。1回の回復量は少ないものの、バトル終了時まで効果が続くので、大きな手助けになってくれるだろう。特に長期戦になりがちなボスとの戦いでは、バトル開始直後に「せいしんは」を使っておくといい。ただし、フースーヤが戦闘不能になると効果が切れてしまうため、復活した際にもう一度「せいしんは」を使う必要がある。



通常の敵が相手のときも、余裕があれば「せいしんは」を使ってMPの回復に努めるといい。

特殊コマンド しろまほう

待ち時間 個別

「ケアルガ」や「アレイズ」といった効果の大きい魔法を最初から使うことができる。しかし、味方にはフースーヤよりも精神が高いローザがいるため、回復魔法を使う役目は彼女にまかせるといい。MPは魔法攻撃のためにとっておき、ローザだけで回復が追いつかないときに、「ケアルダ」や「ケアルガ」を使ってフォローしてあげるのだ。

使用できる白魔法（データの詳細はP.078を参照）

●ケアル	●ホールド	●スロウ	●ライブラ
●サイトロ	●レイズ	●プロテス	●ケアルラ
●サイレス	●バーサク	●テレポ	●エスナ
●ブリンク	●コンフュ	●シェル	●ディスペル
●ミニマム	●ケアルダ	●ヘイスト	●レビテト
●リフレク	●ケアルガ	●ホーリー	●アレイズ



長期戦では味方を強化する魔法も使い、ローザの負担を軽くしてあげよう。



MPが減ってきたら、「ホールド」など消費MPの少ない魔法で貢献しよう。

特殊コマンド くろまほう

待ち時間 個別

味方には黒魔法を使えるリディアがいるが、彼女は召喚魔法を主体にして、フースーヤが黒魔法で攻撃するといい。最初から「メテオ」をはじめとする強力な魔法攻撃を使えるので、攻撃手段が不足することはないはずだ。ただし、強力な魔法を連発しているとMP不足に陥りやすいため、ときには「アスピル」を使ってMPを回復していこう。

使用できる黒魔法（データの詳細はP.080を参照）

●ファイア	●ブリザド	●サンダー	●スリプル
●ポイズン	●ポーキー	●ブリザラ	●ファイラ
●サンダラ	●ストップ	●バイオ	●トード
●クエイク	●ドレイン	●デジョン	●ブリザガ
●ファイガ	●サンダガ	●ブレイク	●アスピル
●デス	●トルネド	●フレア	●メテオ



敵が多くても「メテオ」の威力は低下しない。まさに最強の黒魔法だ。



アイテムや「せいしんは」も使って、こまめにMPを回復していこう。

Detailed Ability Data

アビリティ詳細データ

白魔法、黒魔法、召喚魔法、歌といったアビリティには、さまざまな種類があり、それぞれ効果が異なっている。必要なときに最適な種類を使えるように、ひとつひとつの特徴を把握しておこう。

データの見方



1 名前

アビリティの名前。属性がつくものは右に属性を記したアイコンを掲載。「MP」は使用時の消費MPを示す。

2 詳細情報

そのアビリティの性能や効果。召喚魔法にはその「修得方法」、特殊な魔法にはその「発動方法」も記している。各項目の意味は右のとおり。

- 場面…使用可能な場面。フィールドでもバトルでも使える場合は「常時」と記載
- 対象…使用可能な対象。「敵」はモンスター、「味方」はセシルたちを表す。また、「単体」は1体、「全体」はパーティ全員、「使用者」は使用者のみを対象とし、これらの記載がないものは対象を選べる
- 威力…使用する際の威力
- 命中…魔法命中。高いほど命中しやすくなる
- 時間…発動までの待ち時間。「バトルスピード」が4の場合の秒数を記載
- 状態…引き起こす状態変化の種類

白魔法

HPの回復や状態変化の治療のために利用する機会が多い。そのほか味方の能力を強化したり、敵を弱体化させるものもある。なお、HP回復量にはステータスの精神が影響し、精神が高いほど回復量が多くなる。

ケアル　回復 MP 3

場面	常時	対象	敵／味方
威力	24	命中	100
時間	1	状態	—
効果	HPを少し回復する。		

ケアルラ　回復 MP 9

場面	常時	対象	敵／味方
威力	48	命中	100
時間	2	状態	—
効果	「ケアル」よりも多くHPを回復する。		

ケアルダ　回復 MP 18

場面	常時	対象	敵／味方
威力	72	命中	100
時間	3	状態	—
効果	「ケアルラ」よりも多くHPを回復する。		

ケアルガ　回復 MP 40

場面	常時	対象	敵／味方
威力	128	命中	100
時間	4	状態	—
効果	「ケアルダ」よりも多くHPを回復。単体に使うとHPを9999回復する。		



エスナ　回復 MP 15

場面	常時	対象	敵／味方単体
威力	—	命中	100
時間	2	状態	—
効果	状態変化(※)を治す。		



レイズ　回復 MP 25

場面	常時	対象	敵／味方単体
威力	—	命中	100
時間	4	状態	—
効果	戦闘不能から復活させる。		



※ 該当する状態変化は、マヒ、ねむり、こんらん、せきか、カエル、ちんもく、こびと、くらやみ、どく、じょじょにせきか、コブタ、のろい、バーサク状態。

アレイズ　回復　MP 70

場面	常時	対象	敵／味方単体
威力	―	命中	100
時間	8	状態	―
効果	戦闘不能から復活させたうえ、HPを全快させる。		

ホールド　MP 5

場面	バトル	対象	敵／味方単体
威力	―	命中	45
時間	1	状態	マヒ
効果	マヒ状態にする。		

サイレス　MP 8

場面	バトル	対象	敵／味方
威力	―	命中	60
時間	1	状態	ちんもく
効果	ちんもく状態にする。		

コンフュ　MP 5

場面	バトル	対象	敵／味方
威力	―	命中	60
時間	1	状態	こんらん
効果	こんらん状態にする。		

ブリンク　MP 10

場面	バトル	対象	敵／味方単体
威力	―	命中	100
時間	1	状態	ブリンク
効果	一度かけると物理攻撃を2回まで回避できるようになる。		

プロテス　MP 15

場面	バトル	対象	敵／味方
威力	―	命中	100
時間	1	状態	プロテス
効果	防御力を一時的に高める。		

シェル　MP 15

場面	バトル	対象	敵／味方
威力	―	命中	100
時間	1	状態	シェル
効果	魔法防御力を一時的に高める。		

スロウ　MP 10

場面	バトル	対象	敵／味方
威力	―	命中	90
時間	1	状態	スロウ
効果	ATBゲージのたまるスピードを遅くする。		

ヘイスト　MP 20

場面	バトル	対象	敵／味方単体
威力	―	命中	100
時間	1	状態	ヘイスト
効果	ATBゲージのたまるスピードを早くする。		

バーサク　MP 15

場面	バトル	対象	敵／味方単体
威力	―	命中	100
時間	1	状態	バーサク
効果	バーサク状態にする。		



リフレク　MP 30

場面	バトル	対象	敵／味方単体
威力	―	命中	100
時間	2	状態	リフレク
効果	魔法を反射するバリアをはる。		



ディスペル　MP 15

場面	バトル	対象	敵／味方単体
威力	―	命中	90
時間	2	状態	―
効果	状態変化(※)を治す。「リフレク」には反射されない。		



ライブラ　MP 1

場面	バトル	対象	敵／味方単体
威力	―	命中	100
時間	1	状態	―
効果	HPと属性の耐性を調べる。一部のモンスターは調べられない。		

ミニマム　MP 10

場面	常時	対象	敵／味方
威力	―	命中	100
時間	2	状態	こびと
効果	こびと状態にする。またはこびと状態を治す。		

テレポ　MP 20

場面	常時	対象	味方全体
威力	―	命中	100
時間	3	状態	―
効果	ダンジョンから脱出する。バトル中に使うとバトルから逃げる。		

サイトロ　MP 5

場面	フィールド	対象	―
威力	―	命中	―
時間	0	状態	―
効果	今まで行ったことのある場所のミニマップを表示する。		



レビテト　MP 8

場面	常時	対象	味方
威力	―	命中	100
時間	2	状態	ふゆう
効果	ふゆう状態にする。またはふゆう状態を治す。		



ホーリー　聖　MP 50

場面	バトル	対象	敵／味方単体
威力	140	命中	100
時間	8	状態	―
効果	聖属性のダメージを与える。		



※該当する状態変化は、バーサク、ストップ、スロウ、ヘイスト、リフレク、プロテス、シェル、ブリンク、バブル、ブレイブ、フェイス状態。

黒魔法

対象にダメージを与えるものが多く、使用者の知性が高いほど、対象の精神が低いほど、与えるダメージ量が増える。また、ほとんどの魔法が対象を単体か全体か選べるのも特徴だ。

ファイア　火　MP 5

場面	バトル	対象	敵／味方
威力	20	命中	100
時間	1	状態	ー
効果	火属性のダメージを与える。		



ファイラ　火　MP 15

場面	バトル	対象	敵／味方
威力	50	命中	100
時間	3	状態	ー
効果	「ファイア」以上のダメージを与える火属性攻撃。		



ファイガ　火　MP 30

場面	バトル	対象	敵／味方
威力	110	命中	100
時間	6	状態	ー
効果	「ファイラ」以上のダメージを与える火属性攻撃。		



ブリザド　氷　MP 5

場面	バトル	対象	敵／味方
威力	20	命中	100
時間	1	状態	ー
効果	氷属性のダメージを与える。		



ブリザラ　氷　MP 15

場面	バトル	対象	敵／味方
威力	50	命中	100
時間	3	状態	ー
効果	「ブリザド」以上のダメージを与える氷属性攻撃。		



ブリザガ　氷　MP 30

場面	バトル	対象	敵／味方
威力	110	命中	100
時間	6	状態	ー
効果	「ブリザラ」以上のダメージを与える氷属性攻撃。		



サンダー　雷　MP 5

場面	バトル	対象	敵／味方
威力	20	命中	100
時間	1	状態	ー
効果	雷属性のダメージを与える。		



サンダラ　雷　MP 15

場面	バトル	対象	敵／味方
威力	50	命中	100
時間	3	状態	ー
効果	「サンダー」以上のダメージを与える雷属性攻撃。		



サンダガ　雷　MP 30

場面	バトル	対象	敵／味方
威力	110	命中	100
時間	6	状態	ー
効果	「サンダラ」以上のダメージを与える雷属性攻撃。		



スリプル　MP 15

場面	バトル	対象	敵／味方
威力	ー	命中	55
時間	2	状態	ねむり
効果	ねむり状態にする。		

ポイズン　MP 2

場面	バトル	対象	敵／味方
威力	ー	命中	80
時間	1	状態	どく
効果	どく状態にする。		

デジョン　MP 10

場面	フィールド	対象	味方
威力	ー	命中	100
時間	ー	状態	ー
効果	ダンジョンで1つ前の階にもどる。ダンジョン内のみ使用可能。		

トード　MP 10

場面	常時	対象	敵／味方
威力	―	命中	100
時間	2	状態	カエル
効果	カエル状態にする。またはカエル状態を治す。		



ストップ　MP 30

場面	バトル	対象	敵／味方単体
威力	―	命中	70
時間	5	状態	ストップ
効果	ストップ状態にする。		



アスピル　MP 5

場面	バトル	対象	敵／味方単体
威力	10	命中	100
時間	4	状態	―
効果	MPを吸収する。「リフレク」には反射されない。		



ドレイン　MP 15

場面	バトル	対象	敵／味方単体
威力	30	命中	100
時間	3	状態	―
効果	HPを吸収する。「リフレク」には反射されない。		



バイオ　MP 20

場面	バトル	対象	敵／味方
威力	40	命中	100
時間	3	状態	スリップ
効果	属性のないダメージを与え、さらにスリップ状態にする。		



トルネド　MP 30

場面	バトル	対象	敵／味方単体
威力	―	命中	70
時間	6	状態	ひんし
効果	ひんし状態にする。		



ブレイク　MP 20

場面	バトル	対象	敵／味方単体
威力	―	命中	100
時間	2	状態	せきか
効果	せきか状態にする。		



ポーキー　MP 10

場面	常時	対象	敵／味方
威力	―	命中	100
時間	2	状態	コブタ
効果	コブタ状態にする。またはコブタ状態を治す。		



クエイク※　土　MP 30

場面	バトル	対象	敵全体
威力	110	命中	100
時間	4	状態	―
効果	敵全体に土属性のダメージを与える。「リフレク」には反射されない。		



デス　MP 40

場面	バトル	対象	敵／味方単体
威力	―	命中	30
時間	4	状態	デス
効果	戦闘不能にする。		



フレア　MP 55

場面	バトル	対象	敵／味方単体
威力	160	命中	100
時間	4	状態	―
効果	核爆発を起こして属性のないダメージを与える。		



メテオ　MP 99

場面	バトル	対象	敵全体
威力	250	命中	100
時間	10	状態	―
効果	隕石で属性のないダメージを与える。「リフレク」には反射されない。		



※ 土属性を半減するモンスターには当たらない。

召喚魔法

リディアだけが使え、幻獣を呼び出しその力を発揮させる。総じて待ち時間が長く、消費MPも多め。一方で対象の数が増えても威力が低下せず、「リフレク」の影響も受けないというメリットがある。

ポーチカ			MP 50
場面	バトル	対象	使用者
威力	―	命中	100
時間	3	状態	―
修得方法	最初から使える。		
効果	リディアの代わりに戦ってくれる。コマンドは自動的に決定する。		



チョコボ			MP 10
場面	バトル	対象	敵単体
威力	20	命中	100
時間	2	状態	―
修得方法	最初から使える。		
効果	「チョコボキック」で属性のないダメージを与える。		

チョコボキック



ゴブリン			MP 5
場面	バトル	対象	敵単体
威力	30	命中	100
時間	3	状態	―
修得方法	ゴブリン(P.273参照)などがまれに落とすアイテム「ゴブリン」を使う。		
効果	「ゴブリンパンチ」で属性のないダメージを与える。		

ゴブリンパンチ



ボム		火	MP 20
場面	バトル	対象	敵単体
威力	40	命中	100
時間	3	状態	―
修得方法	レメディボム(P.297参照)などがまれに落とすアイテム「ボム」を使う。		
効果	火属性のダメージを与える。		

ボムの正しい使い方！



コカトリス		土	MP 20
場面	バトル	対象	敵単体
威力	50	命中	100
時間	3	状態	せきか
修得方法	コカトリス(P.273参照)などがまれに落とすアイテム「コカトリス」を使う。		
効果	土属性のダメージを与え、さらにせきか状態にする。		

ブレイクブレス



マインドF			MP 20
場面	バトル	対象	敵単体
威力	50	命中	100
時間	3	状態	マヒ
修得方法	マインドフレア(P.290参照)が落とすアイテム「マインドフレア」を使う。		
効果	属性のないダメージを与え、さらにマヒ状態にする。		

マインドブラスト



シヴァ		氷	MP 30
場面	バトル	対象	敵全体
威力	120	命中	100
時間	6	状態	―
修得方法	ドワーフ城で合流するときに修得している(P.188参照)。		
効果	敵全体に氷属性のダメージを与える。		

ダイアモンドダスト



ラムウ		雷	MP 30
場面	バトル	対象	敵全体
威力	120	命中	100
時間	6	状態	―
修得方法	ドワーフ城で合流するときに修得している(P.188参照)。		
効果	敵全体に雷属性のダメージを与える。		

裁きのいかずち



イフリート		火	MP 30
場面	バトル	対象	敵全体
威力	120	命中	100
時間	6	状態	―
修得方法	ドワーフ城で合流するときに修得している(P.188参照)。		
効果	敵全体に火属性のダメージを与える。		

地獄の火炎



タイタン　土　MP 30

場面	バトル	対象	敵全体
威力	120	命中	100
時間	6	状態	ー
修得方法	ドワーフ城で合流するときに修得している(P.188参照)。		
効果	敵全体に土属性のダメージを与える。		

大地の怒り



ドラゴン　聖　MP 35

場面	バトル	対象	敵全体
威力	130	命中	100
時間	6	状態	ー
修得方法	ドワーフ城で合流するときに修得している(P.188参照)。		
効果	敵全体に聖属性のダメージを与える。		

レディアントブレス



シルフ　風　MP 25

場面	バトル	対象	敵単体
威力	60	命中	100
時間	4	状態	ー
修得方法	シルフの洞窟にいるヤンを起こす(P.221参照)。フースーヤを仲間にしたあとは、シルフに話しかけると修得。		
効果	HPを吸収する。		

風のささやき



オーディン　MP 55

場面	バトル	対象	敵全体
威力	ー	命中	100
時間	8	状態	デス
修得方法	バロン城2(P.153参照)にいるオーディンを倒す。		
効果	戦闘不能にする。		

斬鉄剣



アスラ　MP 40

場面	バトル	対象	味方全体
威力	ー	命中	100
時間	8	状態	ー
修得方法	幻獣の町にいるアスラを倒す(P.209参照)。		
効果	「ケアルラ」、「プロテス」、「レイズ」のいずれかが発動する。		

アスラの祝福



リヴァイア　水　MP 75

場面	バトル	対象	敵全体
威力	200	命中	100
時間	9	状態	ー
修得方法	幻獣の町にいる幻獣王を倒す(P.209参照)。		
効果	敵全体に水属性のダメージを与える。		

タイダルウェイブ

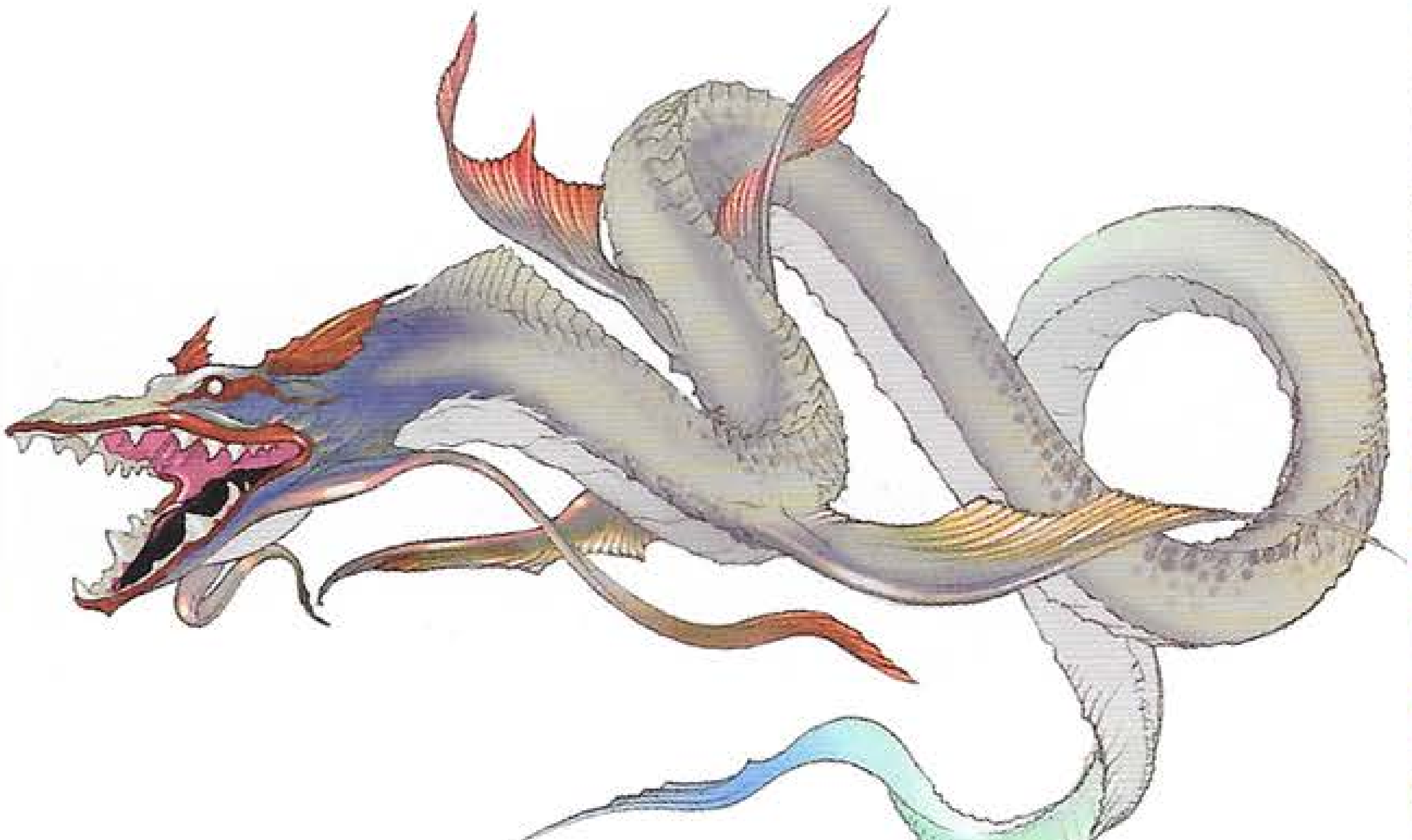


バハムート　MP 99

場面	バトル	対象	敵全体
威力	250	命中	100
時間	10	状態	ー
修得方法	幻獣神の洞窟にいる幻獣神を倒す(P.233参照)。		
効果	敵全体に属性のないダメージを与える。		

メガフレア





歌

ギルバートが最初から使えるほか、デカントアイテムを使っても修得可能。どれもMPを消費せずに使用でき、使うと状態変化を引き起こしたり、味方の能力を高めてくれる。なお、敵にダメージを与えるものはない。

こもりうた　MP —

場面	バトル	対象	敵全体
威力	—	命中	70
時間	2	状態	ねむり
効果	敵全体をねむり状態にする。		



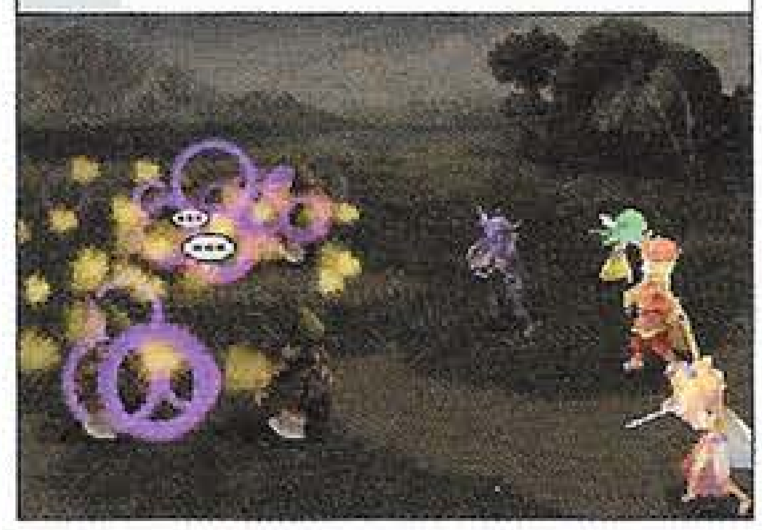
ゆうわくのうた　MP —

場面	バトル	対象	敵全体
威力	—	命中	70
時間	2	状態	こんらん
効果	敵全体をこんらん状態にする。		



ちんもくのうた　MP —

場面	バトル	対象	敵全体
威力	—	命中	70
時間	2	状態	ちんもく
効果	敵全体をちんもく状態にする。		



かいふくのうた　MP —

場面	バトル	対象	味方全体
威力	—	命中	100
時間	4	状態	—
効果	歌っている間、味方全体のHPを回復しつづける。		



すばやさのうた　MP —

場面	バトル	対象	味方全体
威力	—	命中	100
時間	6	状態	—
効果	味方全体の素早さを上げる。		



かえるのうた　MP —

場面	バトル	対象	敵全体
威力	—	命中	55
時間	4	状態	カエル
効果	敵全体をカエル状態にする。または敵全体のカエル状態を治す。		



こぶたのうた　MP —

場面	バトル	対象	敵全体
威力	—	命中	55
時間	4	状態	コブタ
効果	敵全体をコブタ状態にする。または敵全体のコブタ状態を治す。		



えいゆうのうた　MP —

場面	バトル	対象	味方全体
威力	—	命中	100
時間	8	状態	—
効果	味方全体のHPとMP以外のステータスを10%ぶん上げる。		



忍術

エッジ専用のアビリティ。敵全体を攻撃するものが多く、敵の数でダメージが変動しない。また、「リフレク」に反射されることもない。なお、「けむりだま」や「ぶんしん」は同じ効果の白魔法よりもMP消費が少ない。

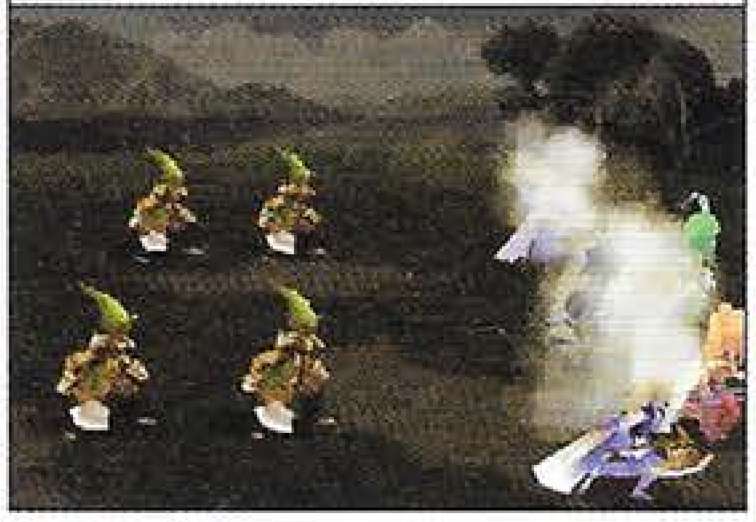
かとん　火　MP 20

場面	バトル	対象	敵全体
威力	80	命中	100
時間	3	状態	ー
効果	敵全体に火属性のダメージを与える。		



けむりだま　MP 5

場面	バトル	対象	味方全体
威力	ー	命中	100
時間	1	状態	ー
効果	バトルから逃げる。なお、逃げるときにギルを落とさない。		



かげしばり　MP 15

場面	バトル	対象	敵／味方単体
威力	ー	命中	65
時間	1	状態	マヒ
効果	マヒ状態にする。		



ぶんしん　MP 5

場面	バトル	対象	使用者
威力	ー	命中	100
時間	2	状態	ブリンク
効果	ブリンク状態になり、物理攻撃を2回まで回避できる。		



すいとん　水　MP 20

場面	バトル	対象	敵全体
威力	80	命中	100
時間	3	状態	ー
効果	敵全体に水属性のダメージを与える。		



らいじん　雷　MP 20

場面	バトル	対象	敵全体
威力	80	命中	100
時間	3	状態	ー
効果	敵全体に雷属性のダメージを与える。		



どとん※　土　MP 20

場面	バトル	対象	敵全体
威力	80	命中	100
時間	3	状態	ー
効果	敵全体に土属性のダメージを与える。		



ふうじん　風　MP 20

場面	バトル	対象	敵全体
威力	80	命中	100
時間	3	状態	ー
効果	敵全体に風属性のダメージを与える。		



ひょうとん　氷　MP 20

場面	バトル	対象	敵全体
威力	80	命中	100
時間	3	状態	ー
効果	敵全体に氷属性のダメージを与える。		



※ 土属性を半減するモンスターには当たらない。

特殊な魔法

キャラクターが修得できない魔法のリストだ。これに該当するのは、「ふたりがけ」で発動する魔法のほか、アイテム魔法や「おもいだす」でしか発動しないものになる。それぞれの発動方法をよく見ておこう。

アルテマ　MP 99

場面	バトル	対象	敵全体
威力	999	命中	100
時間	20	状態	―
発動方法	●ふたりがけ(シンクロ率100%) ※1		
効果	敵全体に属性のないダメージを与える。「リフレク」には反射されない。		



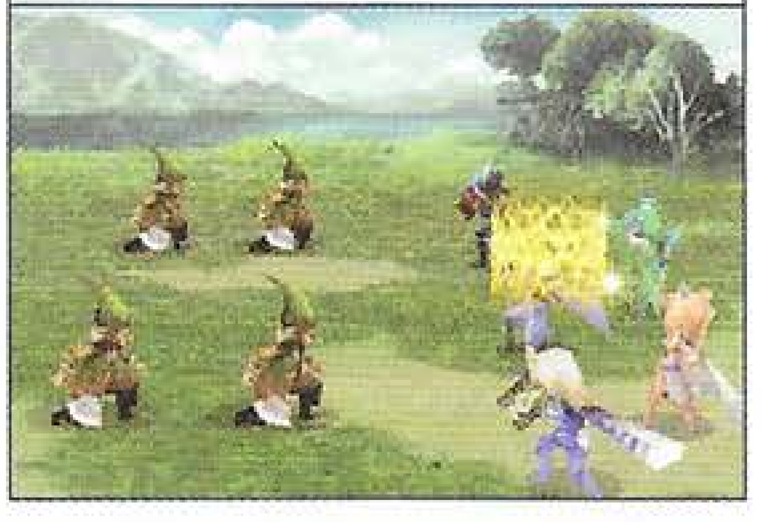
ダンシングダガー　MP ―

場面	バトル	対象	敵／味方単体
威力	20	命中	100
時間	1	状態	―
発動方法	●「ダンシングダガー」のアイテム魔法		
効果	属性のないダメージを与える。「リフレク」には反射されない。		



バスナ　回復　MP ―

場面	バトル	対象	敵／味方単体
威力	―	命中	100
時間	1	状態	―
発動方法	●「ミスリルのつえ」のアイテム魔法		
効果	マヒ、ねむり、こんらん、バーサク状態を治す。		



バブル　MP 50

場面	バトル	対象	敵／味方
威力	―	命中	100
時間	8	状態	バブル
発動方法	●ふたりがけ(シンクロ率100%) ※2 ●おもいだす		
効果	そのバトル中のみ最大HPを2倍にする。		



ヒール　回復　MP ―

場面	バトル	対象	味方全体
威力	6	命中	100
時間	1	状態	―
発動方法	●「いやしのつえ」のアイテム魔法		
効果	味方全体のHPを少量回復する。		



フェイス　MP 50

場面	バトル	対象	敵／味方
威力	―	命中	100
時間	8	状態	フェイス
発動方法	●ふたりがけ(シンクロ率100%) ※3 ●おもいだす		
効果	そのバトル中のみ知性が1.2倍になる。		



プチフレア　MP 30

場面	バトル	対象	敵全体
威力	140	命中	100
時間	8	状態	―
発動方法	●ふたりがけ(シンクロ率50%)		
効果	敵全体に属性のないダメージを与える。「リフレク」には反射されない。		

プチメテオ　MP 50

場面	バトル	対象	敵全体
威力	180	命中	100
時間	10	状態	―
発動方法	●ふたりがけ(シンクロ率100%) ●「ほしくずのロッド」のアイテム魔法		
効果	敵全体に属性のないダメージを与える。「リフレク」には反射されない。		

ブレイブ　MP 50

場面	バトル	対象	敵／味方
威力	―	命中	100
時間	8	状態	ブレイブ
発動方法	●ふたりがけ(シンクロ率100%) ※4 ●おもいだす		
効果	そのバトル中のみ力が1.2倍になる。		

ポイゾナ　回復　MP ―

場面	バトル	対象	敵／味方単体
威力	―	命中	100
時間	1	状態	―
発動方法	●「つえ」のアイテム魔法		
効果	どく状態を治す。		

マジックアロー　MP ―

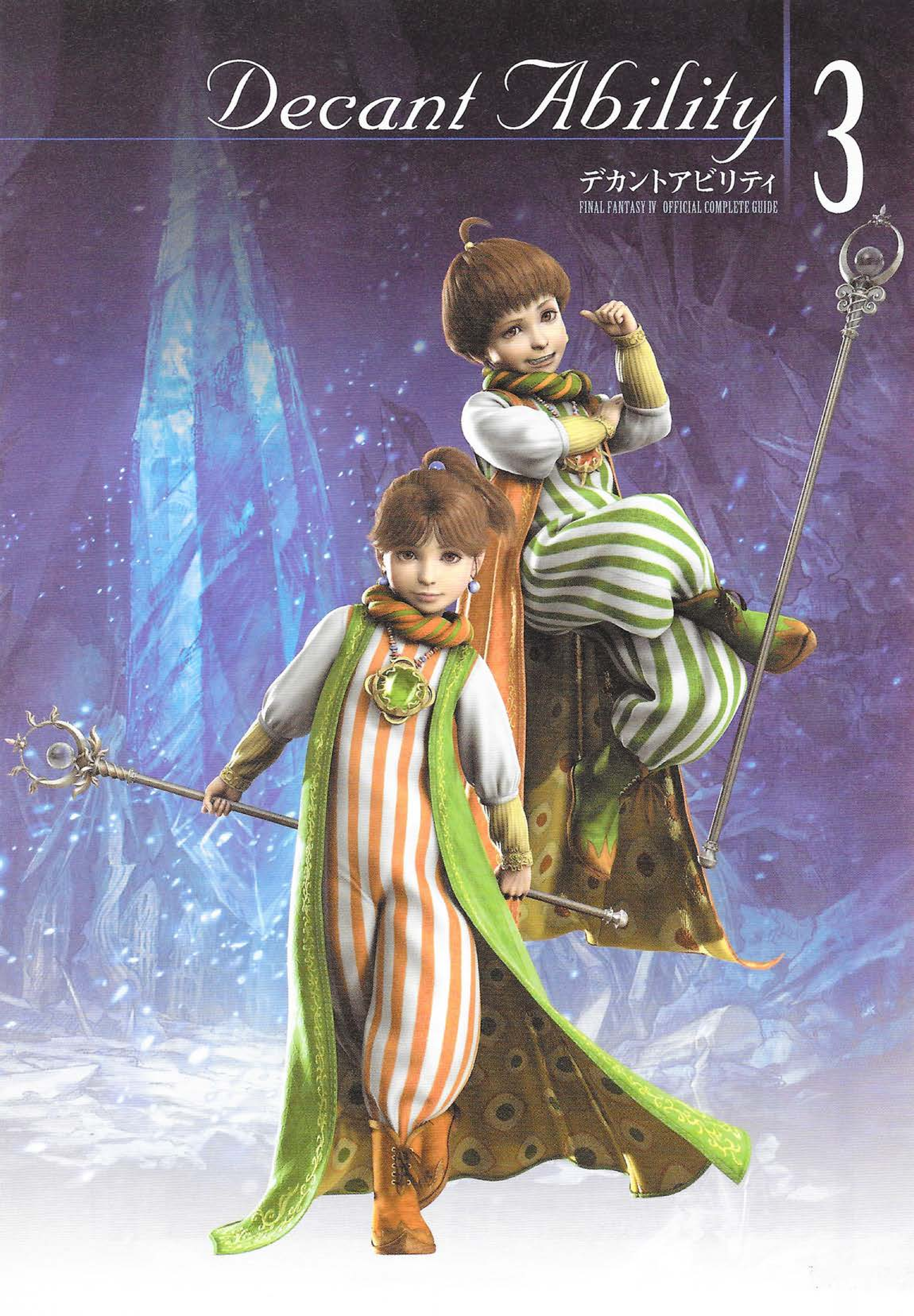
場面	バトル	対象	敵／味方単体
威力	18	命中	100
時間	1	状態	―
発動方法	●「ロッド」のアイテム魔法		
効果	属性のないダメージを与える。「リフレク」には反射されない。		

※1 セシル(パラディン)とローザの組み合わせで発動。
※2 セシル(パラディン)とカイン、もしくはカインとローザの組み合わせで発動。
※3 セシル(パラディン)とリディア(大人)、もしくはリディア(大人)とローザの組み合わせで発動。
※4 セシル(パラディン)とエッジ、もしくはリディア(大人)とエッジの組み合わせで発動。

Decant Ability 3

デカントアビリティ

FINAL FANTASY IV OFFICIAL COMPLETE GUIDE



Have a good command of Decant Ability

デカントアビリティを使いこなそう

キャラクターに新たな能力を身につけさせるデカントアビリティは、本作の見どころのひとつ。その修得方法や使い方の仕組みなど、知っておきたい基礎知識をひととおりまとめてみた。

デカントアイテムでアビリティを修得

デカントアイテムを使えばキャラクターに新たなアビリティを覚えさせせることができる。これを「デカントアビリティ」といい、各キャラクターがもともと持っていたアビリティと同じように、冒険のさまざまな場面で役立ってくれる。

入手したデカントアイテムは、メニュー画面の「アイテム」にある「だいじなもの」で使えるが、それだけでは効果が発揮されない。アビリティを利用するには、同じメニュー画面の「アビリティ」で、バトルコマンドにセットする必要があるのだ。



デカントアビリティを使うことで、今までできなかった戦い方も可能になるのだ。



「アイテム」以外はバトルコマンドから外すことができ、自由にアビリティをつけ替えられる。

デカントアビリティを使うまでの流れ

デカントアイテムを使用



アビリティをつけたいキャラクターにデカントアイテムを使う。1人に何個でも使用可能だ。

アビリティをセットする



デカントアビリティをバトルコマンドにセットする。自由にセットできるのは最大4つまで。

効果が発動



バトル中にコマンドとして選べるようになる。なかには、セットするだけで効果を発揮するものもある。

デカントアイテムの使用は慎重に

全部で39種類もあるデカントアイテムだが、手に入るのは基本的に1種類につき1つだけ。使うとなくなってしまい、修得したアビリティをアイテムにもどすこともできない。もちろん、離脱したキャラクターにつけていたものがもどってくることもないのだ。やり直しはできないため、使用する際はキャラクターとの相性をよく考え、最適と思えるキャラクターに使うようにしたい。



2人のキャラクターに修得させないと使えない「ふたりがけ」だけは、2個手に入れられる。

デカントアイテムを入手するには

デカントアイテムはそれぞれ入手可能になる時期や条件が異なり、ストーリーを進めていくだけで手に入るものもあれば、いくつかの手順を踏むことでやっと入手できるものもある。入手までの過程は違っても、最終的に手に入れる方法は以下の2通り。特に光るものを調べる方法は見落としがちなので注意しよう。なお、個々の詳しい入手時期や条件はP.094以降で確認してほしい。

おもな入手方法

特定のキャラクターからもらう



ストーリーを進めていく途中で自動的に手に入るものや、探索中に特定の人物に話しかけることで入手できるものがある。

光るものを調べる



特定の出来事があったあと世界のどこかに光るものが出現。それを調べれば手に入る。条件を満たしたら忘れずに取りにいこう。

入手できる種類が変わることもある

パーティから離脱したキャラクターがくれることがあるデカントアイテムは、そのキャラクターの「デカントレベル」によって内容が変化。デカントレベルが高いほど多くもらえる。デカントレベルは覚えさせたデカントアビリティの数で決まり、1つならレベル2、2つならレベル3となる(最大3まで)。ゲーム画面には表示されないので、レベルを知りたいときはデカントアビリティの数を見よう。



ほしいものがあるなら、そのキャラクターが離脱するまでにデカントレベルを高めておこう。

デカントレベルによる変化の例

レベル1

覚えさせたアビリティ		くれるデカントアイテム
なし		うたう

レベル2

覚えさせたアビリティ		くれるデカントアイテム
オートポーション		うたう
		くすり

レベル3

覚えさせたアビリティ		くれるデカントアイテム
オートポーション		うたう
アイテムのちしき		くすり
		かくれる

キャラクターごとのデカントアイテム

キャラクター	デカントLV	デカントアイテム
テラ	1	おもいだす
	2	ふんばる
	3	はやくち
ギルバート	1	うたう
	2	くすり
	3	かくれる
ヤン	1	ためる
	2	けり
	3	がまん
パロム&ポロム	1	ふたりがけ(2個)
パロム	2	つよがる ※1
ポロム	2	うそなき ※2
パロム&ポロム	3	れんぞくま ※3
シド	1	しらべる
	2	かいぞう
	3	ぎゃくてん
フースーヤ	1	せいしんは
	2	まほうぜんたいか
	3	フェニックス

※1 ポロムのデカントレベルが3でも入手できる。
※2 パロムのデカントレベルが3でも入手できる。
※3 片方のデカントレベルが3、もう片方が2で入手できる。

アビリティの発動方法を知ろう

いくら有効なアビリティを覚えても、発動方法を知らないと宝の持ち腐れになってしまう。発動方法はおもに以下の3タイプに分けられるので、アビリティをバトルコマンドにセットする際は、この発動方法も考慮しておこう。特にコマンドを選択するものの数には注意。多すぎてもバトル中に使い切れないし、逆に1つもないと任意でできる行動がほとんどなくなってしまうからだ。



発動方法のタイプが違うアビリティを、バランスよくセットしておくと戦いやすくなる。

アビリティの発動方法

常時



セットするだけでつねに発動するアビリティ。なかにはフィールドでの行動に影響するものもある。

コマンドを選択



多くのアビリティがこの条件で発動。魔法のようにコマンド選択後、特定の種類を選ぶ場合もある。

自動的に発動



敵に攻撃されたとき、戦闘不能になったときなど、特定の条件がそろうと自動的に発動する。

レベル71以降はステータスにも影響

レベルアップ時に上昇するステータスはレベル70まではキャラクターごとに決まった値だが、それ以降はセットしたアビリティで値が決まる。レベル70になったら、上昇値も考慮してアビリティをつけ替えよう。なお、魔法のように個別の種類をセットできるものは、ステータスの上昇を重複させられる。たとえば「くろまほう」と「ファイア」をセットすれば、「くろまほう」2つぶん上昇するのだ。



ステータスの成長に影響するのは、レベルアップした瞬間につけていたものだけだ。

アビリティによるステータス上昇の例



カインの場合

もともと持っているアビリティ

たたかう		
ステータスの上昇	HP	+10
	力	+1
	—	—

アイテム		
ステータスの上昇	HP	+10
	—	—
	—	—

ジャンプ		
ステータスの上昇	HP	+10
	力	+1
	体力	+1

＋

デカントアイテムで覚えたアビリティ

ためる		
ステータスの上昇	HP	+10
	力	+2
	—	—

カウンター		
ステータスの上昇	力	+1
	体力	+1
	—	—

→

この場合のステータス上昇値

HP	+40
MP	0
力	+5
素早さ	0
体力	+2
知性	0
精神	0

レベル71以上のステータス上昇値（50音順に掲載。デカントアビリティは青色で表示している）

アビリティ名	HP	MP	力	素早さ	体力	知性	精神
○○へのおもい	10	5	1	1	1	1	1
HP＋50%	10	―	―	―	―	―	―
MP＋50%	―	10	―	―	―	―	―
アイテム	10	―	―	―	―	―	―
アイテムのちしき	―	―	―	―	―	1	―
あんこく	10	―	1	―	1	―	―
いのり	―	―	―	―	―	―	1
うそなき	―	―	―	―	―	―	1
うたう	―	―	―	1	―	―	―
エンカウントなし	―	―	―	1	―	―	―
オートポーション	10	―	―	―	1	―	―
おもいだす	―	5	―	―	―	1	―
かいぞう	―	―	―	1	―	―	―
カウンター	―	―	1	―	1	―	―
かえんりゅう	―	5	1	1	1	―	―
かくれる	―	―	―	1	―	―	―
かばう	―	―	―	―	1	―	―
がまん	10	―	―	―	1	―	―
ぎゃくてん	―	―	1	―	―	―	―
ギルハント	―	―	―	1	―	―	―
くすり	―	―	―	1	―	―	―
くろまほう	―	5	―	―	―	1	―
けり	―	―	1	―	―	―	―
げんかいとっぱ	10	5	1	1	1	1	1
こうれつぎり	―	―	―	1	―	―	―
サミング	―	―	―	1	―	―	―
ジャンプ	10	―	1	―	1	―	―
しょうかん	―	5	―	―	―	1	1
しらべる	―	―	―	―	―	1	―
しろまほう	―	5	―	―	―	―	1
せいしんは	―	―	―	―	―	―	1
たたかう	10	―	1	―	―	―	―
たつまき	―	5	―	1	―	1	1
ためる	10	―	2	―	―	―	―
つなみ	―	5	1	―	1	1	―
つよがる	―	―	―	―	―	1	―
トレジャーハント	―	―	―	1	―	―	―
なげる	―	―	―	1	―	―	―
にんじゅつ	―	5	―	―	―	1	―
ぬすむ	―	―	―	1	―	―	―
ねらう	―	―	―	1	―	―	―
のろい	―	5	1	―	1	―	1
はやくち	―	5	―	―	―	1	―
ひきつける	―	―	―	―	1	―	―
フェニックス	―	―	―	―	―	―	2
ふたりがけ	―	5	―	―	―	1	―
ふんばる	10	―	1	―	1	―	―
まほうぜんたいか	―	5	―	―	―	1	1
リフレクかんつう	―	―	―	―	―	1	1
レベルハント	―	―	1	―	―	―	―
れんぞくま	―	5	―	―	―	1	1

Utilization method of Decant Ability

一歩進んだ活用術

デカントアビリティの仕組みを覚えたら、今度は実戦での使い方を学んでいこう。効果的に使えるようにアビリティを組み合わせてセットすれば、その効果を120%発揮できるはずだ。

コンセプトを決めることが大切

デカントアビリティの効果を十分に発揮させたいなら、キャラクターとの相性を考えよう。キャラクターのステータスやもともと持っているアビリティによって、その使いやすさは大きく違ってくる。たとえば、魔法を使えないキャラクターに「まほうぜんたいか(P.105参照)」をつけても使いようがない。これは極端な例だが、実際に相性を考えずにアビリティをつけると、十分な効果を得られないこともあるのだ。逆に目的を持ってアビリティを選べばより一層効果を発揮してくれる。

目的別のデカントアビリティ修得例

キャラクターが持つ能力を強化



魔法を使うキャラクターに「れんぞくま」、ステータスの力が高いキャラクターに「けり」といったように、もともとの特長をさらに強化するものを修得させる。

短所を補完する



HPが低いキャラクターに「HP＋50%」をつけたり、単体攻撃しかないキャラクターに「けり」をつけるなど、ステータスや攻撃手段の弱点を補う。

レベルアップ時のステータスを上げる



レベル70になったら、ステータスへの影響も考慮しよう。レベルアップのときだけでも、伸ばしたいステータスを成長させるアビリティにつけ替えるのだ。

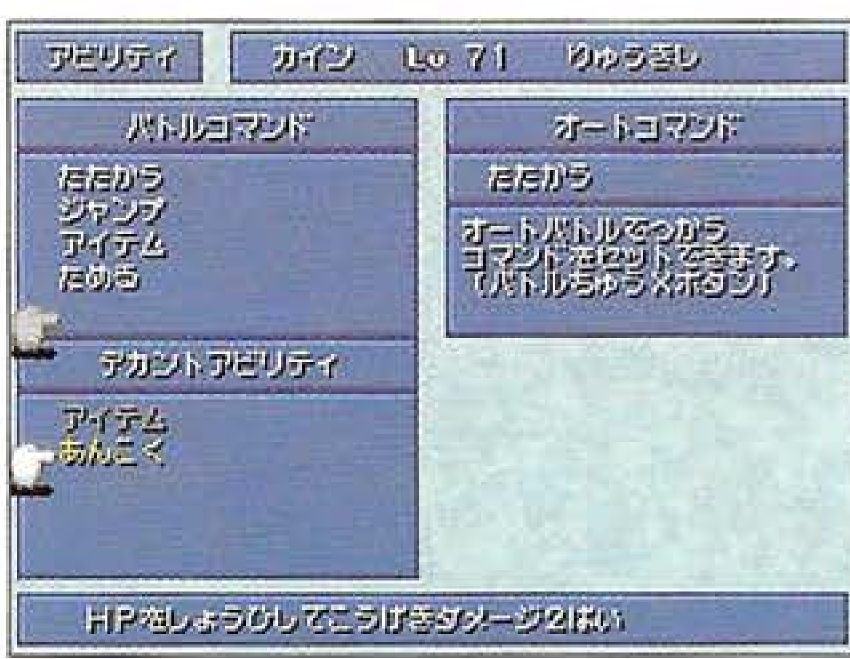
デカントレベルを上げる



離脱するキャラクターのデカントレベルを上げるために使い、より多くのデカントアイテムを入手する。その時点で利用頻度の低そうなものから使おう。

組み合わせてさらに便利に

セットするアビリティを選ぶときは、ほかにどんなアビリティをセットしているかにも注目しよう。キャラクター1人につき、自由にセットできるアビリティは最大4つ。そのなかでアビリティどうしをうまく組み合わせれば、単独で使うときよりも大きな効果を得られる場合があるのだ。右ページに有効な組み合わせの例をあげたので、これを参考に自分なりの組み合わせを探してみてほしい。



キャラクターがもともと持っているアビリティも組み合わせると、戦術の幅がさらに広がる。

物理系オススメ組み合わせ

物理攻撃を中心に戦うキャラクターなら、防御面を強化するより、攻撃面の強化を図りたい。攻撃の威力を高めたり、手数を増やすことで、敵にさらなるダメージを与えていこう。

セットするアビリティ	
ひきつける	▶P.099
カウンター	▶P.094
けり	▶P.102

「ひきつける」で攻撃をわざと受けて「カウンター」が発生する機会を増やす。そして、反撃で使う攻撃に「けり」をセットしておけば、全体攻撃を連発できるようになる。



セットするアビリティ	
ためる	▶P.102
あんこく	▶P.101
げんかいとっぱ	▶P.105

「ためる」を3回繰り返して攻撃力を4.5倍まで高め、「あんこく」でその攻撃によるダメージを2倍にする。通常の約9倍のダメージが期待できるので、「げんかいとっぱ」もつけておこう。



セットするアビリティ	
かくれる	▶P.098
ねらう／なげる	

ローザとエッジ限定の組み合わせとなる。「ねらう」と「なげる」は、「かくれる」で画面外にいるときでも攻撃できるため、ダメージを受けずに一方的に攻撃していけるのだ。



魔法系オススメ組み合わせ

白魔法や黒魔法を主体にした組み合わせ。魔法を覚えるデカントアイテムはないため、もともと魔法を使えることが大前提になる。魔法を中心に戦うリディアやローザに修得させたい。

セットするアビリティ	
くろまほう	
れんぞくま	▶P.096
はやくち	▶P.099

「はやくち」には魔法の待ち時間を早める効果があり、「れんぞくま」の待ち時間も早めることができる。通常よりも短い待ち時間で、2種類の魔法を連発する組み合わせだ。



セットするアビリティ	
しろまほう	
まほうぜんたいか	▶P.105
リフレクかんつう	▶P.104

白魔法の「リフレク」を「まほうぜんたいか」で味方全員にかけ、敵の魔法攻撃を防ぐ。通常は回復魔法も反射されるが、「リフレクかんつう」をつければ味方を回復できる。



補助系オススメ組み合わせ

バトルでは攻撃だけがすべてではない。特に強敵と戦うときは、防御や回復も必要になってくる。これらの行動もアビリティで強化しておけば、いざというときに役立つはずだ。

セットするアビリティ	
がまん	▶P.102
ひきつける	▶P.099
オートポーション	▶P.094

パーティのオトリ役となって、味方への負担を軽くする組み合わせ。「がまん」しながら敵の攻撃をひきつけ、受けたダメージは「オートポーション」で自動的に回復する。



セットするアビリティ	
かくれる	▶P.098
フェニックス	▶P.105

「フェニックス」をつけたキャラクターを隠れさせ、ほかの味方が全滅したら現れる。すると自身が戦闘不能になったとき、ほかの味方が同時に復活するため、体勢を立て直しやすい。



Decant Ability List

デカントアビリティ一覧

全部で39種類あるデカントアビリティのデータを、ゲーム中で修得できる順番に掲載。効果や使い方の詳細はここでチェックしよう。

データの見方



1 名前
デカントアビリティの名前。バトルコマンドとして選べるものは、名前の右にバトルスピードが4のときの待ち時間を掲載した。数字が小さいほど早く発動する。

2 効果
そのアビリティが発動したときの効果。

3 入手条件
アビリティを覚えるためのデカントアイテムを手に入れる条件。

デカントLV…仲間から引き継ぐものは、仲間の名前と必要なデカントレベルを記載
時期………最速で入手できる時期
方法………そのデカントアイテムをもらえるイベントや拾えるマップを紹介

オートポーション

効果		ダメージを受けたとき、自動的に自分に「ポーション」を使う
入手条件	デカントLV	ー
	時期	カイポを初めて訪れたとき(P.122参照)
	方法	カイポの民家(P.125参照)でローザから受け取る

回復役につければ、自分の回復を気にせずに味方の回復に専念できるようになる。「ハイポーション」などでは代用できないため、「ポーション」が不足しないように、こまめに買いたしておこう。



アイテムのちしき

効果		バトル時にアイテムの効果が2倍になる
入手条件	デカントLV	ー
	時期	カイポでサハギンを倒したあと(P.123参照)
	方法	カイポ(P.124参照)で光るものを調べる

同じくアイテムを使用する「くすり」と相性がいい。ただ、こちらは消費アイテムだけでなく、アイテム魔法の効果も高めてくれる。

カウンター

効果		物理攻撃によるダメージを受けたとき、自動的に反撃する
入手条件	デカントLV	ー
	時期	ファブール出航時(P.135参照)
	方法	ファブール城の北東にある船着き場でヤンの奥さんから受け取る

物理攻撃を受ければ、ターンに関係なく即座に発動する。反撃に使うのは、バトルコマンドのいちばん上にセットしたアビリティで、下記の注意点さえ守れば魔法で反撃することも可能。しかも、反撃時は待ち時間なしで魔法が発動するのだ。全体攻撃をセットしておき、敵の攻撃を受けるたびに敵全体にダメージを与えていくのがオススメ。



いちばん上にセットするアビリティの注意点

注意1	敵に使えないアビリティだった場合は「たたかう」で反撃する。
注意2	「くろまほう」のように、複数のなかから選択して発動するアビリティがセットされた場合は「たたかう」で反撃。ただし、「ファイア」などを個別に設定していればそれが発動する。
注意3	MPを消費するものがセットされていた場合、MPがたりないと「たたかう」が発動する。

のろい

待ち時間 4

効果		MPを40消費して、対象のすべてのステータスを20%低下させる
入手条件	デカントLV	—
	時期	スカルミリョーネ2を倒したあと(P.142参照)
	方法	試練の山 7合目(P.148参照)で光るものを調べる

敵全体に効果があるうえに、ほとんどの敵がこの効果を消す手段を持っていない。長期戦になりそうなときに使おう。



つなみ

待ち時間 4

効果		MPを50消費して水属性の全体攻撃を行う
入手条件	デカントLV	—
	時期	バロン城2を出たあと(P.143参照)
	方法	昔の水路 B3F(P.151参照)で光るものを調べる

数少ない水属性の全体攻撃。敵が自分より低レベルの場合、「レベル差×10%」の確率で「デス」の効果が付加される。



ふたりがけ

待ち時間 10

効果		2人で同時に使用することで強力な魔法を放つ
入手条件	デカントLV	パロムとポロムのデカントレベルが1以上
	時期	バロン城2を出たあと(P.143参照)
	方法	ミシディアの祈りの部屋(P.146参照)で長老から受け取る

デカントアイテムを2つ入手できるので、2人に修得させよう。そして、1人が「ふたりがけ」を選んだあと、もう1人が同じコマンドを選ぶと右記の魔法のいずれかが発動する。

どちらが発動するかは2人のシンクロ率によって決まり、それが100%なら「プチメテオ」になる。また、特定の組み合わせの場合は、「プチメテオ」の代わりに下記の魔法が発動するのだ。

シンクロ率が100%になる条件

2人の「現在HP÷最大HP(%)」を比較したときの差が±20%以内、かつ2人の「現在MP÷最大MP(%)」を比較したときの差が±20%以内(詳細はP.071参照)

発動する魔法の種類(詳細なデータはP.086を参照)

プチフレア	プチメテオ
条件 シンクロ率50%	条件 シンクロ率100%





発動時には2人とも同じだけMPを消費する。1人あたりの消費MPは「プチフレア」が30、「プチメテオ」が50で、どちらか1人でもMPがたりないと発動できない。

特定のキャラクターの組み合わせで発動する魔法(詳細なデータはP.086を参照)

アルテマ



組み合わせ
- セシル(パラディン) + ローザ

フェイス



組み合わせ
- セシル(パラディン) + リディア(大人)
- ローザ + リディア(大人)

バブル



組み合わせ
- セシル(パラディン) + カイン
- ローザ + カイン

ブレイブ



組み合わせ
- セシル(パラディン) + エッジ
- リディア(大人) + エッジ

つよがる

待ち時間 1

効果		自分の知性を2倍に上昇させる
入手条件	デカントLV	パロムのデカントレベルが2以上か、ポロムのデカントレベルが3
	時期	バロン城2を出たあと(P.143参照)
	方法	ミシディアの祈りの部屋(P.146参照)で長老から受け取る

知性が高まると魔法攻撃によって与えるダメージが大きくなるので、黒魔法を使用するキャラクターにつけるのがオススメ。「はやくち」や「れんぞくま」など、魔法を強化するほかのアビリティと組み合わせるとさらに効果的だ。なお、このアビリティは「ぼうぎょ」以外の行動をすると効果がきれてしまう。



黒魔法だけでなく、アイテム魔法を使って攻撃する場合にも有効なアビリティだ。

うそなき

待ち時間 1

効果		対象全体の防御力と魔法防御力を半減させる
入手条件	デカントLV	ポロムのデカントレベルが2以上か、パロムのデカントレベルが3
	時期	バロン城2を出たあと(P.143参照)
	方法	ミシディアの祈りの部屋(P.146参照)で長老から受け取る

ほとんどの敵に効果を及ぼし、失敗しないのがうれしいところ。効果はバトルが終わるまで続くので、ボスのように防御力も魔法防御力も高い強敵と戦うときに使いたいアビリティだ。またプリン系などの物理攻撃に強い敵とのバトルで使えば、魔法攻撃ができないキャラクターも大きなダメージを与えられる。



キャラクターのステータスに影響されないため、誰につけても効果を発揮できる。

れんぞくま

待ち時間 個別

効果		覚えている魔法を1ターンで2つ使用できる
入手条件	デカントLV	パロムかポロムのデカントレベルが3、なおかつもう1人のデカントレベルが2以上
	時期	バロン城2を出たあと(P.143参照)
	方法	ミシディアの祈りの部屋(P.146参照)で長老から受け取る

1ターンで2回魔法を使用できる。魔法攻撃を連発して大ダメージを与えたり、攻撃と回復を一度にすませたりできる便利なアビリティだ。入手条件がやや難しいので、入手をめざす場合は右記のポイントを押さえておこう。

なお、「れんぞくま」では召喚魔法や忍術を選べない。使えるのは白魔法と黒魔法だけなので、そのどちらかを使えるキャラクターにつけよう。また、「れんぞくま」の魔法は、選んだ魔法の待ち時間を平均した時間で発動する。

「れんぞくま」を入手するためのポイント

- Point 1 パロムかポロムのデカントレベルを3、もう1人のデカントレベルを2以上にしておく必要がある。
- Point 2 デカントレベルは、バロン城2でベイガンを倒し、王の間に入るまでに上げておく。
- Point 3 2人の離脱前に手に入るデカントアイテムは、「オートポーション」「アイテムのちしき」「カウンター」「のろい」だけなので、それらのうち3個を使う。



待ち時間が長い魔法と短い魔法を組み合わせれば、待ち時間を短縮することができる。



白魔法や黒魔法などと同様に、「はやくち」を使うことで待ち時間を短縮できる。

ギルハント

効果	バトルでの獲得ギルが1.5倍になる
入手条件 デカントLV	ー
入手条件 時期	バロン城2を出たあと(P.143参照)
入手条件 方法	トロイアの町のパブ「王様」(P.172参照)で、踊り子の楽屋にある光るものを調べる

バトルコマンドにセットするだけでつねに効果を発揮する。大量のギルを獲得できるボス戦では、忘れずにつけておきたい。入手方法は光るものを調べるだけだが、それがあるパブ「王様」に入るのがたいへん。入るときに必要な「かいいんしょう」を買うのに10万ギルもかかるのだ。下記のような方法でとにかくギルを集めよう。



10万ギルたまったらトロイアの町の酒場へ行って「かいいんしょう」を買おう。

ギルをためる方法

トロイア城の宝箱



磁力の洞窟クリア後にトロイア城 B2F(P.169参照)で、宝箱から合計5万5千ギル入手できる。

アイテムを売る



必要な装備品だけを残し、とにかくアイテムを売る。敵が落としたものも端から売ってしまおう。

バトルで稼ぐ



ひたすら敵を倒す。比較的高額のギルを落とす敵が多い地上F区画(P.110参照)がオススメだ。

うたう　待ち時間 個別

効果	さまざまな効果のある歌を発動する
入手条件 デカントLV	ギルバートのデカントレベルが1以上
入手条件 時期	「土のクリスタル」入手後(P.159参照)
入手条件 方法	トロイア城の医務室(P.168参照)でギルバートから受け取る

レベルアップによってさまざまな種類を修得していける。なかには発動後しばらく効果が続くものもあり、その場合は効果が終わるまで次のターンが回ってこない。手数がものをいう攻撃役よりも、味方をサポートする役目のキャラクターにつけよう。



修得する歌 (詳細なデータはP.084を参照)

レベル	歌	レベル	歌
1	こもりうた	20	かえるのうた
1	ゆうわくのうた	30	こぶたのうた
1	ちんもくのうた	40	すばやさのうた
10	かいふくのうた	50	えいゆうのうた

くすり　待ち時間 1

効果	消費アイテムを一度で全員に使用する
入手条件 デカントLV	ギルバートのデカントレベルが2以上
入手条件 時期	「土のクリスタル」入手後(P.159参照)
入手条件 方法	トロイア城の医務室(P.168参照)でギルバートから受け取る

使用できるのは下記にある16種類の消費アイテムで、発動時にパーティの人数ぶんアイテムを使用する。所持数がたりないと発動できないため、よく使うものは多めに持っておこう。「アイテムのちしき」と組み合わせるのがオススメだ。



使用可能なアイテム (詳細なデータはP.341を参照)

ポーション	きんのはり	うちでのこづち
ハイポーション	おとめのキッス	ダイエットフード
エクスポーション	やまびこそう	じゅうじか
エーテル	めぐすり	ばんのうやく
エーテルドライ	どくけし	
フェニックスのお	エリクサー	

かくれる

待ち時間 0

効果	画面外に隠れ、敵からの攻撃や味方からの回復などを受けなくなる

入手条件		
	デカントLV	ギルバートのデカントレベルが3
	時期	「土のクリスタル」入手後(P.159参照)
	方法	トロイア城の医務室(P.168参照)でギルバートから受け取る

強力な全体攻撃を使う敵と戦う際に、全滅を回避する手段として役立つ。ただし、隠れている間は以下の3つの行動しかできなくなってしまう。また、ターンが回ってきたときに20%の確率で自動的に現れることもあるのだ。入手するには、ギルバートが離脱するまでに手に入るデカントアイテムをすべて彼に使う必要がある。

「かくれる」を入手するためのポイント

- Point 1 ファブール城の北東にある船着き場へ行く前に、ギルバートにデカントアイテムを2つ使う。
- Point 2 ギルバートの離脱前に入手できるデカントアイテムは「オートポーション」と「アイテムのちしき」のみ。
- Point 3 デカントアイテムを2つ使うため、パロムとポロムのデカントレベルを2と3まで上げられなくなり、「れんぞくま」が入手できなくなる。

隠れている間にできる行動

あらわれる



「かくれる」に替わって表示される。引き続き隠れていたいなら、ほかの味方にターンを回そう。

ねらう



ローザ専用のアビリティ。これを使えば、ダメージを受けずに一方的に攻撃できるようになる。

なげる



エッジ専用のアビリティ。一方的にダメージを与えられるが、攻撃するのに武器を消費する。

おもいだす

待ち時間 3

効果	12種類の魔法のなかから1つをランダムで使用する。思い出せないこともある

入手条件		
	デカントLV	テラのデカントレベルが1以上
	時期	ゴルベーザとテラが戦ったあと(P.178参照)
	方法	ゾットの塔 6F(P.183参照)にある光るものを調べる。ゾットの塔から出ると入手できなくなる

もともと魔法を使えないキャラクターでも、魔法が使えるようになる。ただし、そういったキャラクターはステータスが魔法向きではないため、効果はあまり期待できない。なお、どの魔法が発動するときでも待ち時間は一緒だ。



思い出す魔法と発動確率

魔法	発動確率	魔法	発動確率
思い出せない	31%	ファイガ	4%
ファイア	10%	ブリザガ	4%
ブリザド	10%	サンダガ	4%
サンダー	10%	フェイス	3%
ファイラ	6%	ブレイブ	3%
ブリザラ	6%	バブル	3%
サンダラ	6%		

ふんばる

効果	ひんし状態になると防御力と魔法防御力が2倍になる

入手条件		
	デカントLV	テラのデカントレベルが2以上
	時期	ゴルベーザとテラが戦ったあと(P.178参照)
	方法	ゾットの塔 6F(P.183参照)にある光るものを調べる。ゾットの塔から出ると入手できなくなる

最大HPが低いキャラクターは、ひんし状態になってから回復しようとしても、間に合わない場合が多々ある。このアビリティをつけておけば、そんなときに戦闘不能になるまでの時間を引き延ばせるのだ。とはいっても、ボスなど強力な攻撃に何度も耐えられるほどではないので、早めの回復を心がけよう。



同じ状況で発動する「ぎゃくてん」と一緒にセットしておくのがオススメだ。

はやくち

効果		白魔法、黒魔法、召喚魔法、歌、忍術の待ち時間を短縮する
入手条件	デカントLV	テラのデカントレベルが3
	時期	ゴルベーザとテラが戦ったあと（P.178参照）
	方法	ゾットの塔 6F（P.183参照）にある光るものを調べる。ゾットの塔から出ると入手できなくなる

バトルコマンドにセットしておけば、バトル中つねに効果を発揮してくれる。魔法や歌など、効果を発揮するアビリティが限られるので、それらを使えるキャラクターにつけよう。特に強力な魔法は待ち時間が長いので、ひんぱんに使う物語終盤では重宝するはずだ。



「つなみ」や「かえんりゅう」など、MPを消費するアビリティにも効果がある。



71以上のレベルアップでは知性の値を上げる。黒魔法を使う味方につけよう。

たつまき

待ち時間 0

効果		MPを60消費し、敵全体に風属性ダメージを与える。使用後、火属性攻撃で与えるダメージが1.5倍になる
入手条件	デカントLV	ー
	時期	バルバリシアを倒したあと（P.178参照）
	方法	磁力の洞窟のクリスタルルーム（P.177参照）で光るものを調べる

数少ない風属性の攻撃で、敵全体を攻撃できる。特にバード系の敵は風属性に弱い傾向にあるので、集団で出現したらこれでまとめて攻撃しよう。MPを60も消費するので、最大MPが高いキャラクターにつけるか、一緒に「MP+50%」をセットするといい。



ひきつける

効果		敵の攻撃対象にされる
入手条件	デカントLV	ー
	時期	ドワーフ城でゴルベーザと戦ったあと（P.188参照）
	方法	ドワーフ城の王の間（P.192参照）でジオット王から受け取る

セットしたキャラクターが、敵の単体攻撃をすべて引きつけるようになる。物理攻撃も魔法攻撃も一手に受け止めるので、防具で防御力と魔法防御力を高めるのはもちろん、「がまん」や「HP+50%」といった防御面を強化するアビリティもつけておきたい。なお、敵の全体攻撃はほかの味方も受けることになる。



「カウンター」との相性がバツグンにいい。ぜひ組み合わせて使いたい。

サミング

待ち時間 2

効果		敵全体をくらやみ状態にする
入手条件	デカントLV	ー
	時期	ドワーフ城でゴルベーザと戦ったあと（P.188参照）
	方法	ネミングウェイのイベント（P.048参照）を進め、ドワーフ城のパブ「ラリホー！」（P.194参照）でサミングウェイとのバトルに勝つ

くらやみを無効化しない敵に使えば、1回で確実にくらやみ状態にできるうえ、敵全体に効果がある。強力な物理攻撃を使う敵と戦うときに使用したいアビリティだ。ただし、物理攻撃のダメージを受ける必要がある「カウンター」をつけている際は、「カウンター」が発動しにくくなるので使わないほうがいい。



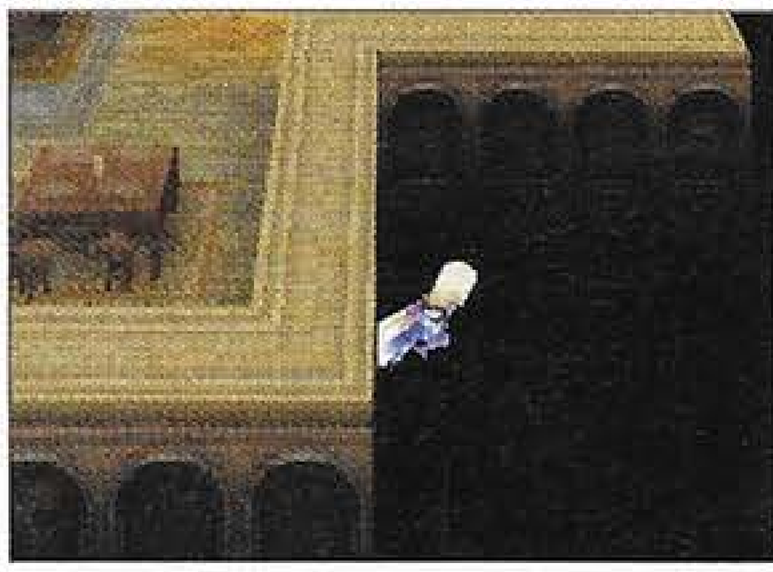
「ひきつける」をつけているなら、「サミング」を利用してダメージを抑えよう。

こうれつぎり

効果	後衛からでも物理攻撃のダメージが減少しない

入手条件		
	デカントLV	ー
	時期	ドワーフ城でゴルベーザと戦ったあと(P.188参照)
	方法	開発室にいる全員と会話してから、仮眠室(P.195参照)で光るものを調べる

効果があるのは「たたかう」や「けり」といった物理攻撃だけなので、物理攻撃を中心に戦うキャラクターにつけよう。ただし、投てき武器や「ジャンプ」など、もともと後衛からでもダメージが減少しない攻撃手段があるなら、あえてつけなくてもいい。なお、入手条件がやや複雑なので、以下で見落としやすいポイントを確認しておこう。



開発室へは、ドワーフ城のパブ「ラリホー！」にある隠し通路から行ける。

入手する際のポイント (入手方法の詳細はP.195参照)

仮眠室で戦う



姿が見えないスタッフがいる。仮眠室の南東の端に行くと、バトルが発生して出会える仕組みだ。なお、バトルに勝つ必要はない。

宝箱を調べる



音楽室にある宝箱もスタッフの1人が化けた姿だ。だいじなもの「1キロバイト」のやりとりができるので、忘れずに調べよう。

「エッチなほん」を使う



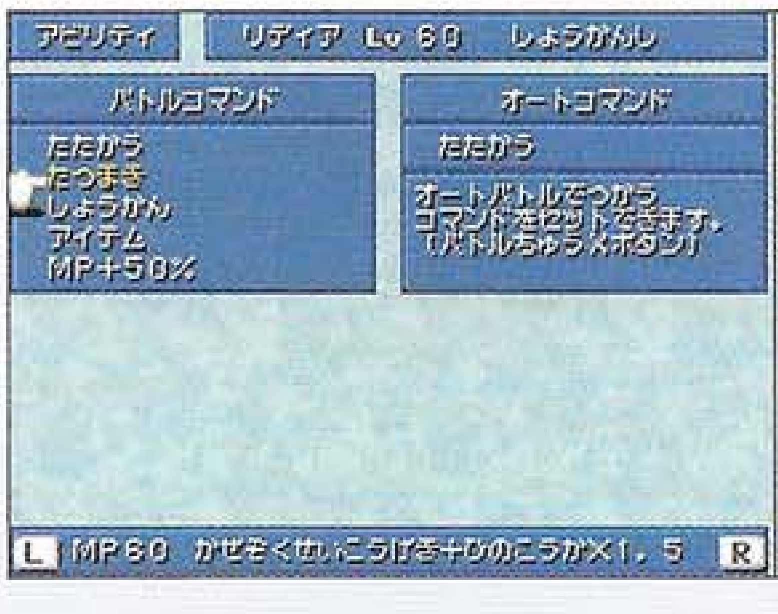
仮眠室の本棚から「エッチなほん」を入手し、開発室の写真の場所を調べて使おう。この方法でしか登場しない人物がいるのだ。

MP＋50%

効果	最大MPが50%増加する

入手条件		
	デカントLV	ー
	時期	バブイルの塔1を出たあと(P.188参照)
	方法	リディアがパーティにいるときに、ミストの村の空き屋(P.161参照)で光るものを調べる

キャラクターの最大MPが高いほど、MPの上昇値が多くなる。もともとのMPが高く、なおかつMPの消費も激しいリディアやローザにつけたいアビリティだ。レベル71以上のレベルアップ時には全アビリティ内でもっとも多くのMPの値を上昇させるうれしい効果もある。



MPを60も消費する「たつまき」をつけるなら、一緒に装備しておきたい。

かえんりゅう

待ち時間 4

効果	MPを70消費して、敵味方全体に火属性ダメージを与える

入手条件		
	デカントLV	ー
	時期	ルビカンテを倒したあと(P.189参照)
	方法	エブラーナの洞窟 抜け道2(P.203参照)の出口付近で光るものを調べる

通常は物理攻撃しか使えないキャラクターも、これをつければ魔法攻撃が可能になる。ただし、この攻撃は敵全体のほか、味方全体にもダメージを与えるので、使いすぎには注意しよう。物理攻撃が効きにくいプリン系の敵と戦うときなどに使ってみるといい。



火属性のダメージを軽減する防具を装備し、パーティのダメージを減らすのも手。

しらべる

待ち時間 0

効果		敵のHPや属性の相性を知ることができる
入手条件	デカントLV	シドのデカントレベルが1以上
	時期	ファルコンを改造したあと(P.208参照)
	方法	ドワーフ城の救護室(P.193参照)で、シドのベッドにある手紙を読む

白魔法の「ライブラ」と同じく、敵のHPや属性の相性などを見られるようになる。しかもこちらはMPを消費せず、敵全体を調べることができるのだ。一度調べた情報は、以降つねに表示されるようになる。



ボスなどの一部の敵のHPは「ライブラ」同様に調べることができない。

ぎゃくてん

待ち時間 0

効果		ひんし状態になると、攻撃力と魔法の威力が2倍になる
入手条件	デカントLV	シドのデカントレベルが3
	時期	ファルコンを改造したあと(P.208参照)
	方法	ドワーフ城の救護室(P.193参照)で、シドのベッドにある手紙を読む

攻撃力を高めるアビリティのため、回復を中心に戦うキャラクターにつけてもあまり意味はない。物理でも魔法でもいいので、攻撃役のキャラクターにつけさせよう。同じくひんし状態で効果を発揮する「ふんばる」も一緒につければ、ひんし状態で粘れるようになり、アビリティの効果をさらに発揮できる。



「あんこく」と一緒なら戦う間にひんし状態にでき、さらに攻撃力を上げられる。

かいぞう

待ち時間 1

効果		アイテムを消費して、装備中の武器に属性をつける
入手条件	デカントLV	シドのデカントレベルが2以上
	時期	ファルコンを改造したあと(P.208参照)
	方法	ドワーフ城の救護室(P.193参照)で、シドのベッドにある手紙を読む

属性がついてない武器はもちろん、属性がついている武器にも新たな属性をつけることができる。つけた効果は、もう一度「かいぞう」をするか、武器を変更しない限り、バトルが終了するまで続くのだ。物理攻撃が得意でも武器に属性がついていない斧や刀を装備するキャラクターは、これを使って属性をつけるといい。



使えるアイテムと属性 (アイテムの詳細なデータはP.342参照)

アイテム	属性	アイテム	属性
あかいきば	火	なんきょくのかぜ	氷
しろいきば	氷	ほっきょくのかぜ	氷
あおいきば	雷	ゼウスのいかり	雷
ボムのかけら	火	かみがみのいかり	雷
ボムのみぎうで	火	だいちのドラム	土

あんこく

待ち時間 0

効果		約40秒間(バトルスピード4のとき)物理攻撃で与えるダメージが2倍になるが、攻撃するたびにHPを10%消費する
入手条件	デカントLV	―
	時期	ファルコンにドリルをつけたあと(P.220参照)
	方法	バロン城の右の塔 B2F(P.157参照)に出現するオーディンから盗む

力が高いキャラクターにつけ、物理攻撃のダメージをさらに高めよう。ただし、攻撃するごとにHPが消費されてしまう。つねにHPの残量に気をつけておこう。なお、「あんこく」を持っているオーディンと戦うには、一度幻獣の町を訪れる必要がある。



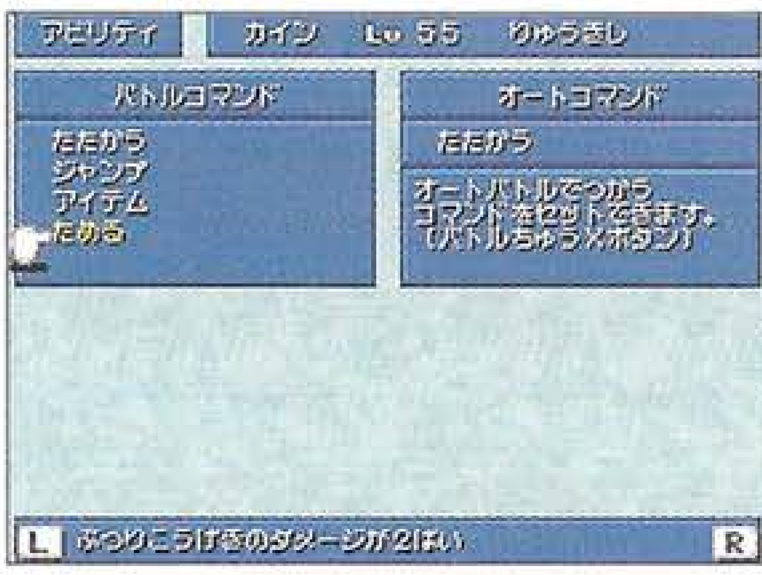
入手機会はたった一度だけ。オーディンと戦う際は、忘れずにエッジで盗んでおこう。

たためる 待ち時間 1

効果	物理攻撃のダメージが倍になる

入手条件		
	デカントLV	ヤンのデカントレベルが1以上
	時期	ファルコンにドリルをつけたあと(P.220参照)
	方法	シルフの洞窟 シルフの家 1F(P.214参照)でヤンを起こすとヤンから受け取れる

ダメージが倍になる効果は物理攻撃を行うまで続く。物理攻撃をせずにふたたび「ためる」を使えば、3回まで効果を重複させることができ、2回で3.3倍、3回で4.5倍にできるのだ。物理攻撃を得意とするキャラクターにつけ、ボスなどの強敵との戦いで利用するといい。ただし、ためている最中は防御力が1になってしまう。



「ジャンプ」などの物理攻撃をするアビリティと組み合わせるのがオススメ。

ヤンのデカントアイテムを入手するまでの流れ

デカントレベルを上げる



「けり」や「がまん」がほしいなら、バブイルの塔で巨大砲へ行くまでにヤンのデカントレベルを上げておく。

「あいのフライパン」を受け取る



シルフの洞窟でヤンを見つけたあと、ファブール城でヤンの奥さんから「あいのフライパン」を借りる。

ヤンを起こす



シルフの洞窟へもどって「あいのフライパン」でヤンを起こす。これでデカントアイテムが手に入るのだ。

けり 待ち時間 2

効果	敵全体に物理攻撃をする

入手条件		
	デカントLV	ヤンのデカントレベルが2以上
	時期	ファルコンにドリルをつけたあと(P.220参照)
	方法	シルフの洞窟 シルフの家 1F(P.214参照)でヤンを起こすとヤンから受け取れる

敵全体に同時に物理攻撃を行うことができる唯一の手段。威力は「たたかう」と同じだが、敵の数によってダメージが下がるため、もとからステータスの力が高いキャラクターにつけておこう。なお、この攻撃には武器についている属性が反映される。



敵の数によるダメージの違い

敵の数	ダメージ	敵の数	ダメージ
1体	100%	4体	40%
2体	60%	5体	30%
3体	50%	6体	20%

がまん 待ち時間 1

効果	すべてのダメージを75%軽減する

入手条件		
	デカントLV	ヤンのデカントレベルが3
	時期	ファルコンにドリルをつけたあと(P.220参照)
	方法	シルフの洞窟 シルフの家 1F(P.214参照)でヤンを起こすとヤンから受け取れる

ダメージを50%カットする「ぼうぎょ」よりも受けるダメージを減らせるので、防御力が低いキャラクターにはもってこいのアビリティだ。ボスが全体攻撃の予備動作をしてきたときなどは、すぐに使用したい。なお、敵の攻撃を一手に受けるアビリティの「ひきつける」とは相性がいいので、両方セットしておきたい。



「がまん」の効果は、次のバトルコマンドを選択すると消えてしまう。

○○へのおもい

待ち時間 0

効果	攻撃力にポーチカの「対戦」をした回数ぶんのボーナスが加算される

入手条件		
	デカントLV	―
	時期	ラヴィングウェイと話したあと(P.220参照)
	方法	ネミングウェイのイベントを進め、ミシディアの祈りの館(P.146参照)でウェディングウェイから受け取る

ワイヤレス通信でポーチカの「対戦」をした回数がアビリティに影響し、対戦回数が多ければ多いほど攻撃力が上昇していく。高まるのは攻撃力だけのため、物理攻撃で戦うキャラクターに修得させよう。また、対戦回数が増えてキャラクターのレベルも上がってきたら、「げんかいとっぱ」を一緒にセットしておくといい。



「○○」の部分には、ラヴィングウェイに教えた好きな人の名前が反映される。

対戦回数の違いによるダメージの差

「たたかう」で攻撃した場合



対戦回数が20回の場合



対戦回数が50回の場合



レベルハント

効果	バトル終了時の獲得経験値が1.5倍になる

入手条件		
	デカントLV	―
	時期	魔導船で月へ行ったあと(P.232参照)
	方法	ハミングウェイ一族の住処(P.234参照)で光るものを調べる

物語も終盤に差しかかるとレベルが上がりにくくなってくる。一方で、レベルを上げなくては勝てないような強敵が多く出現するのだ。そんなときに役立つのがこのアビリティ。難しい手順をこなさなくてもデカントアイテムを入手できるので、月へ行けるようになったらすぐに入手しておこう。あとは誰かのバトルコマンドにセットすれば、パーティ全員の獲得経験値を1.5倍に増やせるのだ。



ハミングウェイ一族の住処に行けば、デカントアイテムをすぐ見つけられるはずだ。

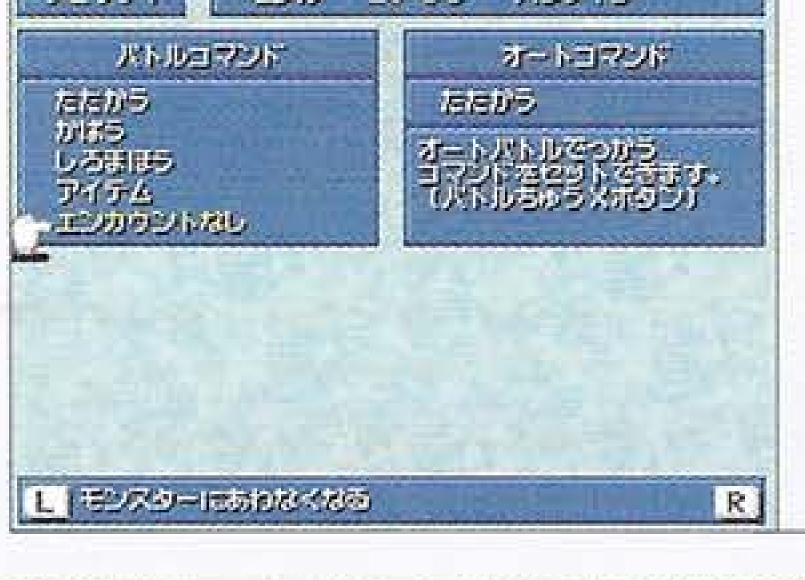
エンカウントなし

効果	敵と遭遇しなくなる

入手条件		
	デカントLV	―
	時期	ハミングウェイと話したあと(P.232参照)
	方法	ネミングウェイのイベントを進め、ゴーイングマイウェイから受け取る

アイテムの入手やマップの踏破を目的としてダンジョンを探索するときにオススメのアビリティ。モンスターと遭遇することがなくなり、探索に集中できるようになる。ただし、ボス戦やイベントバトルは回避できない。

デカントアイテムは、ネミングウェイを追いかけていくと最後に入手できる。これをくれるゴーイングマイウェイの居場所は決まっていないため、P.049で確認してほしい。



フィールドやダンジョンにいるときに効果を発揮する、めずらしいアビリティだ。

リフレクかんつう

効果	魔法が「リフレク」で跳ね返されなくなる

入手条件	デカントLV	ー
	時期	魔導船で月へ行ったあと(P.232参照)
	方法	幻獣の町の民家(P.218参照)で目を覚ましたポーチカの母から受け取る

リフレク状態の敵に魔法攻撃できるのは便利だが、「リフレク」を使う敵は少ない。実際はリフレク状態の味方に回復魔法を使えることのほうが大きなメリットとなるのだ。よって魔法による回復が得意なキャラクターにつけるといい。なお、手に入れるにはいくつかの手順を踏んでポーチカの母のイベントを見届ける必要がある。



「リフレク」が影響する黒魔法か白魔法と一緒にセットすると効果を発揮する。

「リフレクかんつう」を入手するまでの流れ

ポーチカの家に行く

条件 幻獣の町の民家に初めて行く



民家ではポーチカの母が床に伏せっている。まずはポーチカの父に話を聞いて、それから母とポーチカ本人とも話しておこう。

ポーチカの母が目覚める

条件 リディアが「アスラ」「リヴァイア」「シルフ」「オーディン」を修得



ふたたび民家を訪れると、母が目を覚ましている。すでに「バハムート」を修得していた場合は、このイベントが見られない。

ポーチカの母が全快する

条件 リディアが「バハムート」を修得



ポーチカの母に話しかけるとデカントアイテムをくれる。2つ目のイベントを見なくても、これさえ見ればアイテムはもらえるのだ。

HP＋50%

効果	最大HPが50%増加する

入手条件	デカントLV	ー
	時期	バブイルの巨人を脱出したあと(P.240参照)
	方法	バロン城(P.115参照)で赤き翼の兵士に話しかけて受け取る

前衛で戦うキャラクターはダメージを受けやすいので、このアビリティでHPの底上げをしよう。特に「かばう」や「ひきつける」のような敵の攻撃を受けるアビリティをつける場合は、一緒にセットしておきたい。



デカントアイテムをくれる兵士はバロン城 1Fの赤き翼隊員室の外で会える。

せいしんは 待ち時間 2

効果	3秒ごと(バトルスピード4のとき)にMPを5〜10回復しつづける

入手条件	デカントLV	フースーヤのデカントレベルが1以上
	時期	バブイルの巨人を脱出したあと(P.240参照)
	方法	月の民の館 1F(P.236参照)にある光るものを調べる

使用者のステータスは回復量に影響しないため、魔法を使う味方につける必要はない。また、一度かかったら使用者が戦闘不能にならない限り、バトル終了時まで続くため、バトル開始直後に使っておこう。

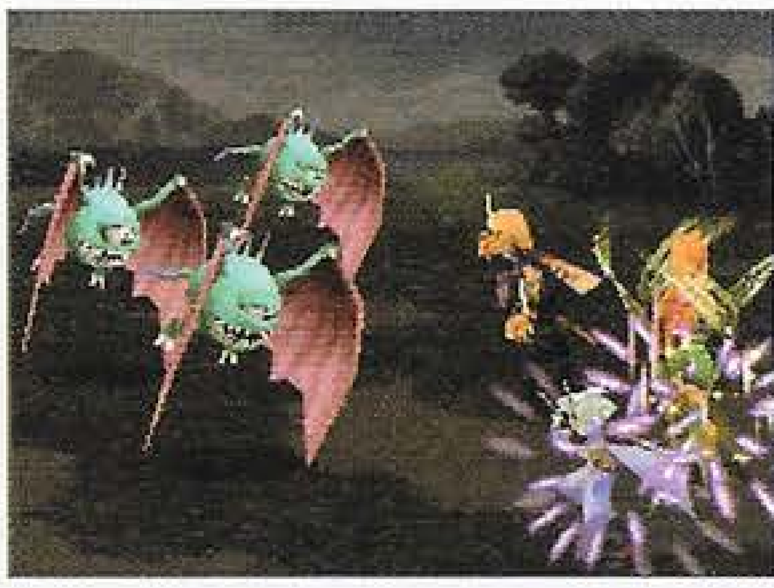


使用者でない限り、戦闘不能から復活しても効果はバトル終了まで続く。

まほうぜんたいか

効果		単体にしか使えなかった白魔法や黒魔法を全体に使えるようになる
入手条件	デカントLV	フースーヤのデカントレベルが2以上
	時期	バブイルの巨人を脱出したあと(P.240参照)
	方法	月の民の館 1F(P.236参照)にある光るものを調べる

効果を適用できるのは白魔法と黒魔法だけ。「フレア」のように強力な黒魔法を全体化するのも手だが、攻撃魔法ならほかの種類でも代用できる。それより代えが効かない「ヘイスト」や「ブリンク」といった白魔法を全体化するほうがお得。どちらかといえば、白魔法を使うキャラクターにつけるのがオススメだ。



バトル中、通常の黒魔法などと同じように、単体か全体かを選べるようになる。

フェニックス

効果		自分が戦闘不能になったとき、MPをすべて消費して味方全体に「レイズ」をかける
入手条件	デカントLV	フースーヤのデカントレベルが3
	時期	バブイルの巨人を脱出したあと(P.240参照)
	方法	月の民の館 1F(P.236参照)にある光るものを調べる

セットしたキャラクターが戦闘不能になったとき、最大MPの何%ぶんMPが残っていたかによって、復活する味方のHPが決まる。たとえば、MP残量が30%なら、味方のHPは最大HPの30%になるのだ。なお、アビリティをセットしたキャラクターよりあとに戦闘不能になった味方には、効果が発揮されない。



セットしたキャラクターと同時に戦闘不能になった味方には効果が発動する。

トレジャーハント

効果		敵がアイテムを落とす確率が2倍になる
入手条件	デカントLV	―
	時期	月の地下渓谷に行けるようになってから(P.241参照)
	方法	すべての白地図を100%踏破すると入手できる

入手できるのが1周目終盤のため、利用するのはおもに2周目以降。入手条件のマップ踏破をめざす際に気をつけてほしいのは、一度出ると二度と行けなくなる場所があるということ。下記のダンジョンを探索するときは、各フロアをしっかり踏破して進もう。

一度しか行けないダンジョン



●ゾットの塔	▶P.180
●バブイルの塔1 ※	▶P.196
●バブイルの塔2 ※	▶P.204
●バブイルの巨人	▶P.242

※ バブイルの巨人に入るまで、一部に再訪することはできる。



「レインボープリン」など、入手困難なアイテムがほしいときに活用しよう。

げんかいとっぱ

効果		ダメージや回復の限界値が99999になる
入手条件	デカントLV	―
	時期	1周目をクリアしたとき
	方法	セーブ画面でネミングウェイからもらう

入手できるのが1周目のクリア時のため、2周目から使用可能になる。通常は与えられるダメージに限界があり9999以上にはならないが、これをつけていると限界を突破して99999ダメージまで与えられるようになるのだ。「ためる」や「あんこく」で攻撃力を高めたキャラクターにはぜひつけておきたい。





COLUMN VOL.2

デカントアイテム入手早見表



デカントアイテムは39種類もあり、出現するタイミングもまちまち。取り逃しがないように、入手タイミングをまとめた一覧を掲載しよう。

手に入れたデカントアイテムをチェック!

ストーリーの章では、各デカントアイテムの入手方法を物語の流れに沿った最適なタイミングで紹介している。それを一覧にしたのが以下の表だ。入手したものをこれでチェックしながら物語を進めよう。なお、最速の順で紹介したデカントアビリティの章とは、順番が異なる部分もある。

入手タイミング一覧

デカントアイテム	ストーリーのタイミング	
□オートポーション	カイポ	▶P.122
□アイテムのちしき	カイポ(アントリオン洞窟クリア後)	▶P.123
□カウンター	ファブール城を出たあと	▶P.135
□のろい	試練の山のスカルミリョーネ2戦後	▶P.142
□つなみ □ふたりがけ □つよがる □うそなき □れんぞくま	バロン城2を出たあと	▶P.143
□うたう □くすり □かくれる	磁力の洞窟を出たあと	▶P.159
□おもいだす □ふんばる □はやくち	ゾットの塔のゴルベーザ戦後	▶P.178
□ギルハント □たつまき	ゾットの塔を脱出後	▶P.178
□ひきつける □サミング □こうれつぎり	ドワーフ城のゴルベーザ戦後	▶P.188
□MP+50%	バブイルの塔1を出たあと	▶P.188
□かえんりゅう	バブイルの塔2のルビカンテ戦後	▶P.189
□しらべる □かいぞう □ぎゃくてん	ドワーフ城でファルコンを改造後	▶P.208
□あんこく □ためる □けり □がまん	ドワーフ城でファルコンにドリルをつけたあと	▶P.220
□○○へのおもい	ミシディアで魔導船を手に入れるとき	▶P.220
□レベルハント	月へ行ったとき	▶P.232
□エンカウントなし	ハミングウェイ一族の住処を出たあと	▶P.232
□HP+50% □リフレクかんつう	バブイルの巨人脱出後	▶P.240
□せいしんは □まほうぜんたいか □フェニックス	月の地下渓谷へ行く前	▶P.241
□トレジャーハント	月の地下渓谷へ行ってから	▶P.241
□げんかいとっぱ	一周目をクリアしたとき	▶P.241



忘れずにギルバートに会う

「れんぞくま」と「かくれる」はデカントレベルの都合上、どちらか一方しか入手できない(P.134参照)。またギルバートのデカントアイテムは、フースーヤを仲間にすると入手できなくなるので注意しよう。



入手タイミングはごくわずか

特に注意してほしいのがテラのデカントアイテムだ。出現した光るものを調べる前に近くに倒れているカインを調べると、そのまま物語が進んで入手できなくなってしまう。



盗むまではオーディンを倒さない

「あんこく」はバロン城にいるオーディンから盗む必要がある。「あんこく」を盗む前にオーディンを倒すと入手できなくなるので、盗めるまで何度もチャレンジしよう。



地上と地底を行ったり来たり

ギルバートと同様、ヤンのデカントアイテムもフースーヤを仲間にするまでしか手に入れられない。入手するには地底と地上を行き来する必要があるため、それが可能になったらすぐ実行するといい。

Story 4

ストーリー



How to read the walkthrough

攻略ページの見方

『FFⅣ』の物語を進めていくために、セシルたちがすべき行動を解説する。アイテムの隠し場所や強敵との戦い方など、冒険に役立つ情報が満載なので、初めにその見方を確認しておこう。

物語の節目ごとに攻略

本章には「ストーリーガイド」と「マップガイド」という2種類のページがある。「ストーリーガイド」は物語の節目にあり、物語の流れをフローチャートで紹介している。一方の「マップガイド」では、その節目のなかで初めて訪れる町やダンジョンのマップを掲載している。ゲームをプレイするときは、フローチャートですべき行動を確認し、マップを見ながら行動を進めるようにしてほしい。

ページの見方



1 ストーリーの区分け
本章では、エンディングまでの物語を節目ごとに区分けしており、この見出しは以降のページで紹介する範囲を示している。

2 フィールドマップ進行ルート
紹介する範囲内のフィールドマップを移動する経路を示す。★は行動開始地点、(カイポ)は訪れる場所、ホバー船は移動に使用する乗り物を示す。

3 場所
行動を実行する場所。緑色は城や町、茶色はダンジョンを表す。

4 行動
行動を実行する場所とその内容。紫色の見出しは物語の進行に必須の行動、灰色はそうではない行動を示す。なお、その行動によりパーティメンバーの加入や離脱が発生する場合は、下に追記している。

5 アドバイス
行動を実行する際のアドバイス。

6 チェック
その時点で入手できるデカントアイテムや、遂行できるサブイベントなどの情報を紹介している。

7 出現するモンスター
フィールドまたはダンジョンに出現するモンスターの一覧。それぞれのHP、種族、属性の相性を記載している。属性の相性は■が弱点、■が半減、■が吸収を示す。特に注意したいモンスターにはコメントも記述した。なお、フィールドで以前訪れた地域は省略している。各モンスターの詳細なデータを確認したい場合は、P.262からのモンスターデータを参照してほしい。

8 地名
城や町、ダンジョンの地名を示す。右部分のミニマップでは、フィールドマップにおける所在地を★で示している。また、城や町では回復施設の有無と料金、ダンジョンでは探索に適したセシルの推奨レベルを表記している。

9 ガイド
城や町ではそこで購入したいアイテム、ダンジョンではモンスターとの戦い方など、その場所を探索する際のアドバイスを記述している。

10 ショップリスト
その場所にあるお店で購入できるアイテムと価格を、お店ごとに掲載している。アイテムの種類とアイコンの対応は、13にあるものと同じ。

11 マップ
マップにアイコンを配置し、フロアのつながりやアイテムのありかを示している。アイコンの意味は下段のとおり。

12 ポイント解説
マップ上で行動する際のポイントを記述している。

13 アイテムリスト
宝箱の中身や隠されているアイテムなど、マップ上で入手できるアイテムの一覧。アなどのアイコンはマップ上のアイコンと対応しており、そのアイテムの在処を示す。Gなどのアイコンの意味は以下のとおり。

G…ギル	……竪琴	……矢
…消費アイテム	……爪	……鞭
…イベントアイテム	……ハンマー	……投てき
…暗黒剣	……斧	……手裏剣
…聖剣	……刀	……盾
…剣	……ロッド	……頭
…槍	……杖	……体
…ナイフ	……弓	……腕

14 要注意モンスターパーティ
そのマップに現れるモンスターパーティのなかでも、特に危険なものをピックアップして、対処法などを解説している。

15 Boss攻略
その地点まで来たときに出現するボスについて、7と同じ形式の簡易データと、バトルの攻略法を掲載。ボスの詳細なデータを確認したい場合は、P.298からのボスデータを参照してほしい。

マップアイコンの見方

■—■
フロアどうしのつながり。

5— P.116 左の塔 1F5へ
フロアどうしのつながり。同じ数字の地点まで移動する。

▼—●
▼から●への一方通行。

▼— P.214 シルフの隠し部屋6へ
▼から6への一方通行。同じ数字の地点まで移動する。

隠し通路。

S
魔方陣。「テント」や「コテージ」の使用、およびセーブができる。

●— 出入り口
フィールドと通じている出入り口。一方通行のものは出口、2カ所以上ある場合は北口、南口などと表記。

●— P.153 バロン城へ
ほかの町やダンジョンと通じている地点。

ア
アイテムの在処。入手できるアイテムは13「アイテムリスト」に記載。

ごほうび ポーション×5
そのフロアを100%踏破するともらえるごほうび。詳細はP.018を参照。

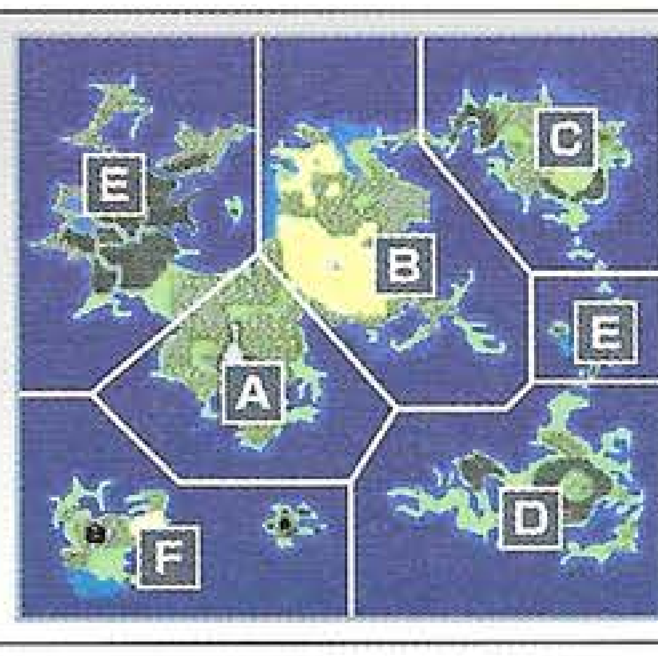
地上のフィールドマップ

Map of Overworld

物語の幕開けの地となる地上世界。広大な海が大陸を隔てており、陸地では険しい山脈が国家間を遮っている。各地を自由に行き来するには、飛空艇が必要となるのだ。



モンスター分布



A	ゴブリン	▶P.273
	ソードラット	▶P.279
	ダイブイーグル	▶P.280
	フロータイボール	▶P.288
B	ゴブリン	▶P.273
	サンドウォーム	▶P.275
	ソードラット	▶P.279
	デザートサハギン	▶P.281
	ハンドレッグ	▶P.284



C	ガトリンガ	▶P.268
C	コカトリス	▶P.273
C	ソードラット	▶P.279
C	ドモボーイ	▶P.282
C	ペイニーボム	▶P.289
C	ボム	▶P.290
D	ガトリンガ	▶P.268
D	コカトリス	▶P.273
D	ズー	▶P.276
D	ミニマジシャン	▶P.293
E	ウッドアイズ	▶P.267
E	エーラパトラ	▶P.267
E	ケットシー	▶P.273
E	ツインスネーク	▶P.280
E	デスビューティ	▶P.281
E	ヘルニードル	▶P.289
F	アイアンドレス	▶P.263
F	黒とかげ	▶P.272
F	フレイムドッグ	▶P.288
F	モルズ	▶P.293
F	ルドラ	▶P.295
F	ルドランベビー	▶P.296

※ 一部の場所では隣接する区画のモンスターが出現することがある。

Story Guide

バロン城 1 ～ミスト洞窟

ミシディアでの任務を終えバロン城へ帰還した「赤き翼」。部隊長セシルは任務に疑問を唱えたことでバロン王の怒りを買い、すぐさま新たな任務を課せられる。それは幻獣の討伐、およびミストの村へ「ボムのゆびわ」を届けることだった。セシルは親友のカインとともに、ミストの村への通り道となるミスト洞窟へ向かう。



フローチャート　How Chart

バロン城 1　▶P.114

- **バロン上空** フロータイボール×2を倒す
- **左の塔 1F** ネミングウェイに近づく
- **セシルの部屋** ベッドを調べて休む
  - **加入** カイン

カインとともに幻獣討伐へ

バロン城へ到着する前にバトルが発生。「たたかう」を繰り返すだけで勝てるが、敵は2体で次々と攻撃してくるので素早くコマンド入力しよう。勝利したあとはバロン城へもどり、その2Fから行動開始。城内を探索してアイテムを入手してからセシルの部屋で休もう。





バロンの町　▶P.117

- **バロンの町** 町を探索する

出発前に回復アイテムを購入しよう

セシルもカインも白魔法を使えないため、HPの回復にはアイテムが必要だ。ミスト洞窟へ向かう前に、道具屋で「ポーション」などを買っておこう。



町の住人と会話して、世界の情勢を聞いておくのもいい。

Check チョコボに乗って洞窟へ

ミスト洞窟へ行く前に、バロンの町の周辺でモンスターと戦ってレベルを上げておこう。運がよければ、ゴブリンやダイブイーグルから召喚アイテムが手に入る。十分に成長してミスト洞窟へ挑む際は、町の南西にあるチョコボの森へ寄るといい。チョコボに乗ればモンスターと遭遇せずに洞窟まで進めるのだ。



ダメージを受けたり、アイテムを使わずに洞窟までたどり着ける。

ミスト洞窟 ▶P.120

- **ミスト洞窟** 洞窟に入るとマッピングウェイが「魔法の白地図」をくれる
- **ミスト洞窟** ミストドラゴンを倒す

行く手をはばむミストドラゴン

洞窟内を進んでいく途中、何度か謎の声が聞こえるが、そのまま北口をめざそう。北口の前でその声に呼び止められたときに「はい」と答えると、ミストドラゴンとのバトルに突入する。なお、ダンジョンでは、フロアを探索して白地図を完成させるとごほうびがもらえるので、ぜひ全ダンジョンの踏破をめざしてほしい。


「ならば…、やむをえません…！」

Check カインが離脱してしまう

このあとに進むミストの村で、カインが離脱する。離脱した仲間がつけていた装備品は、基本的に失われてしまう。ほかの仲間に装備させられるものもあるので、離脱前に装備を外しておくかどうかはプレイヤーしだい。以降のフローチャートで離脱の項目がある場合は、同様のパターンになる。


カインの防具は、あとでセシルが装備できるようになる。

ミストの村

- **ミストの村** 村へ入る
  - **離脱** カイン



カインが行方不明に……

村に入ると事件が発生し、カインと離ればなれになる。そのあと村の東から行動開始になるが、地形が変化していて、村に入れなくなっているのだ。


女の子が唱えた召喚魔法によって大地が裂けてしまう。

カイポ〜アントリオン洞窟へ ▶P.122

出現するモンスター Monster

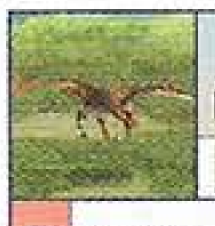
属性の■は弱点、■は半減(※)、■は吸収を示す

バロン城周辺



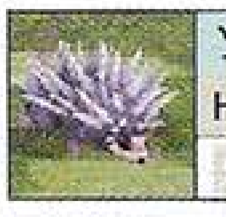
ゴブリン	▶P.273
HP	30
種族	ー
属性	火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

Caution: 必ず複数で襲ってくるので、順に1体ずつ撃破していこう。倒すとごくまれに、召喚アイテム「ゴブリン」が手に入る。



ダイブイーグル	▶P.280
HP	28
種族	バード
属性	火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

Caution: 「くちばし」でじょじょにせきか状態にされるため、優先的に倒そう。ごくまれに召喚アイテム「コカトリス」を落とす。



ソードラット	▶P.279
HP	31
種族	ビースト
属性	火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



フロータイボール	▶P.288
HP	40
種族	ー
属性	火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

※ 土属性を半減するモンスターに「クエイク」と「どとん」は当たらない。

Baron Castle

回復　セシルの部屋 無料

バロン城1



Guide 厳重な警備がしかれた城内

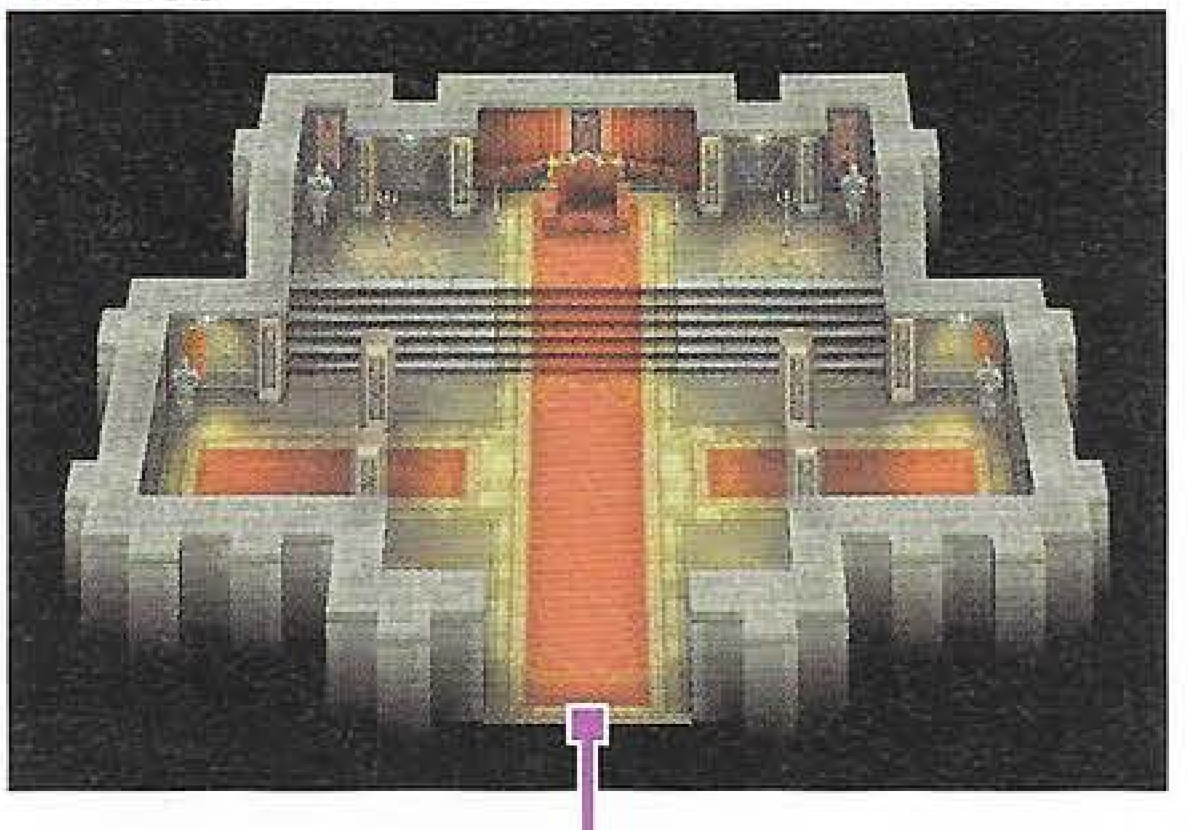
城内は厳しく警備されており、「赤き翼」の部隊長であったセシルでさえ自由に行き来できない場所がある。1F右通路にある隠し部屋や右の塔へは現段階では進入できず、持ち出しを許されているのは、1Fの隠し部屋にある3個の宝箱の中身だけだ。そのうえ、セシルの部屋で一晩明かして明朝カインとともにバロン城を出発すると、城内への出入りさえも禁じられてしまう。



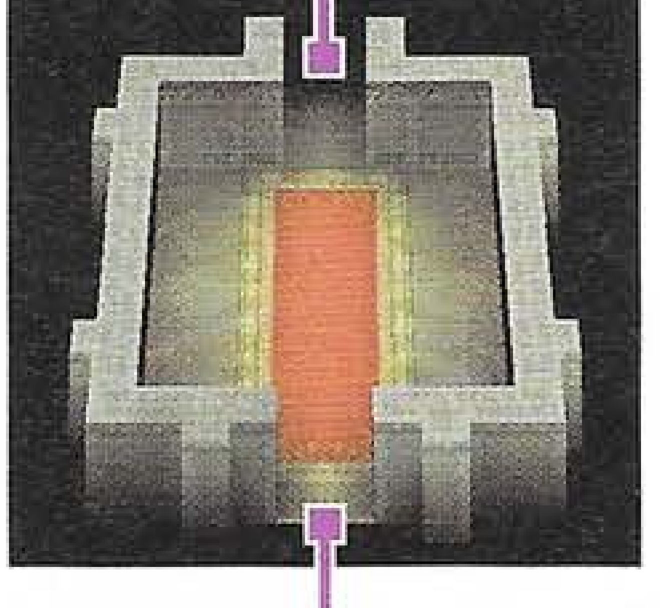
セシルの部屋へ向かう途中、この先ともに戦うことになるローザとシドに出会う。

マップ *Map*

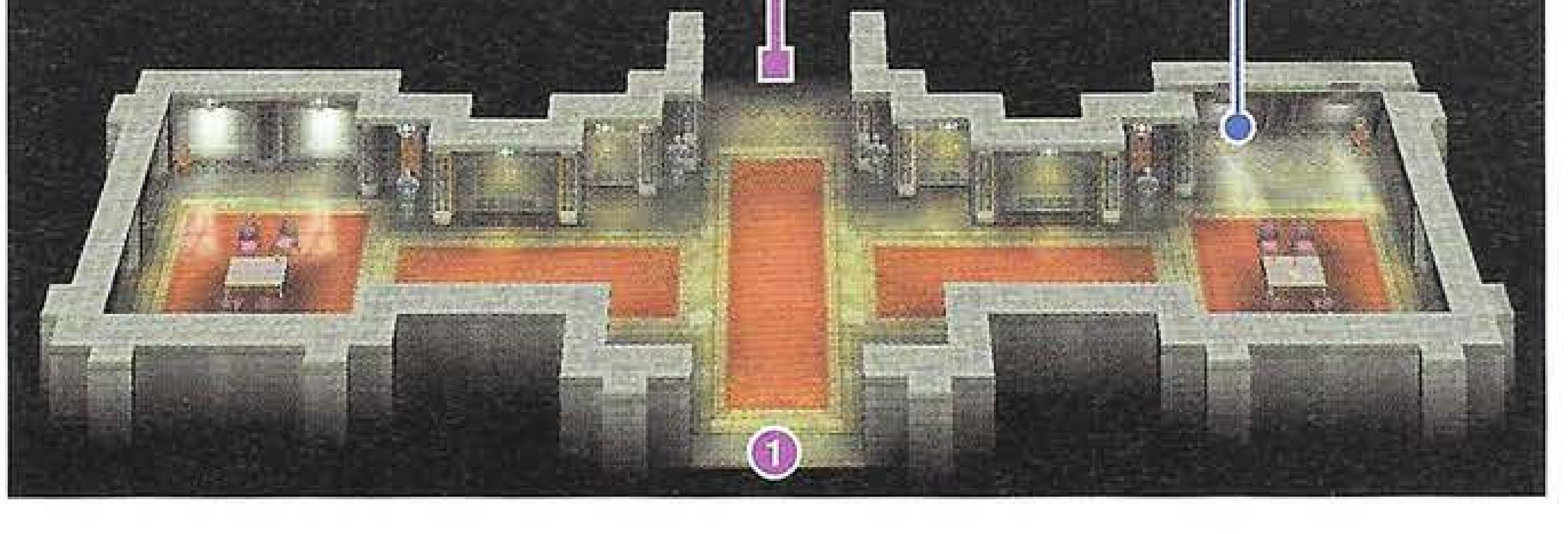
▼王の間



▶2F 通路



▼2F

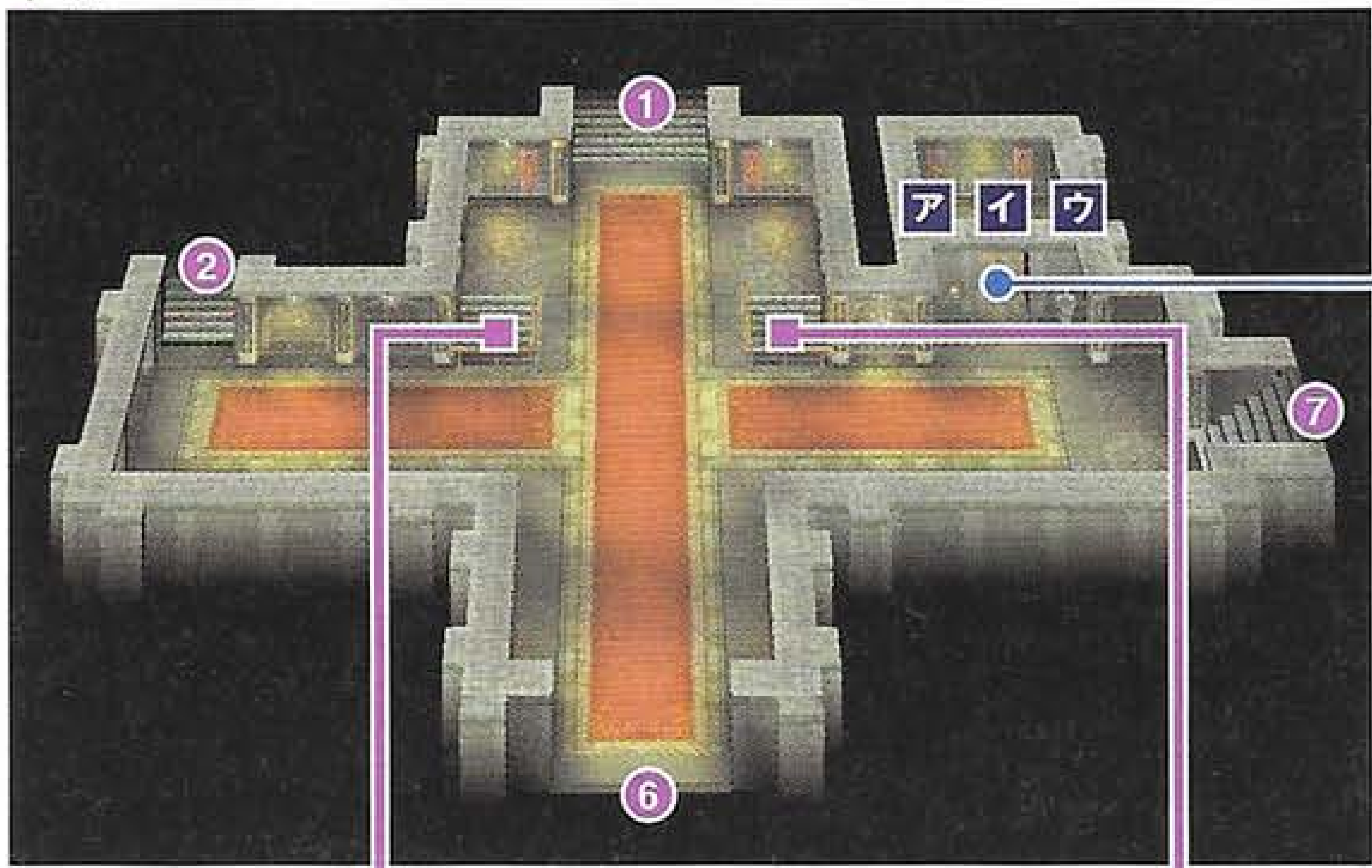


カインとの思い出

窓際に立っているカインに話しかけてみよう。すると、セシルとカインの思い出を回想するシーンが見られる。



▼1F

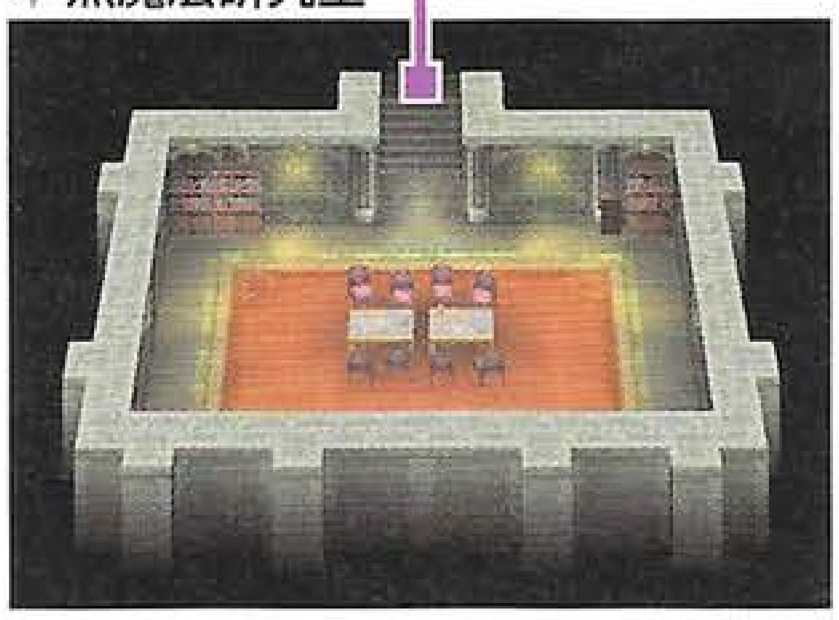


スイッチを押すと消える壁

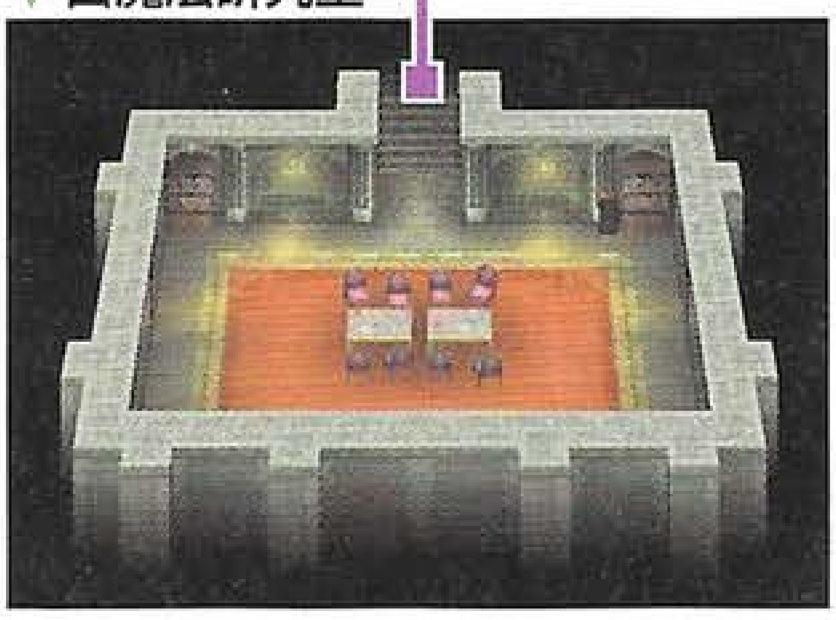
壁にある黄色いスイッチを調べると、右手の壁が消えて奥にある宝箱を開けられるようになる。幻獣討伐に出る前に取っておこう。



▼黒魔法研究室

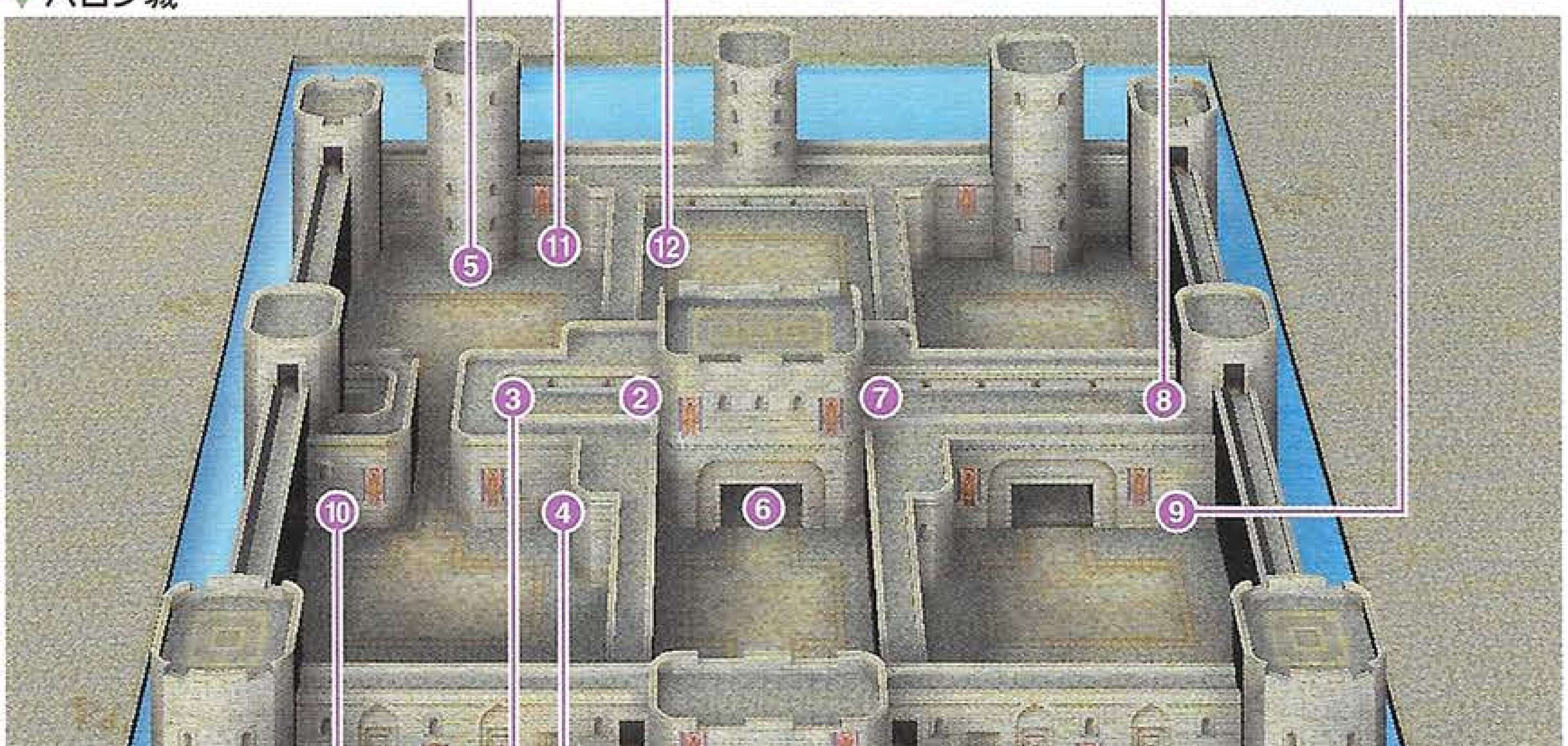


▼白魔法研究室



P.116 左の塔 1F⑤へ
P.116 1F 赤き翼隊員室⑪へ
P.116 1F 右通路⑧へ
P.116 1F 赤き翼隊員室⑫へ
P.116 1F 右通路⑨へ

▼バロン城



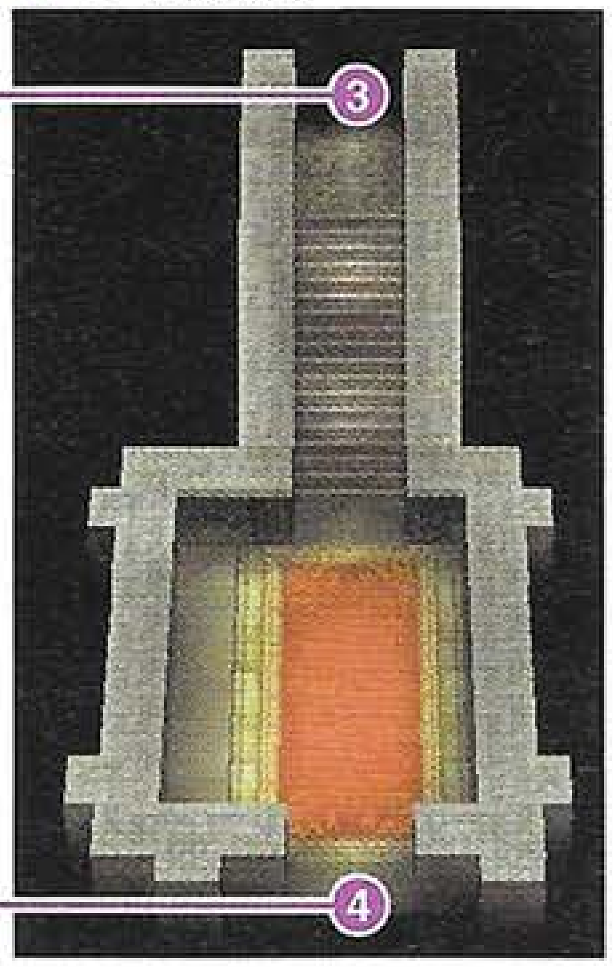
P.116 1F 地下への階段⑩へ
P.116 1F 左通路③へ
P.116 1F 左通路④へ

出入り口

アイテムリスト

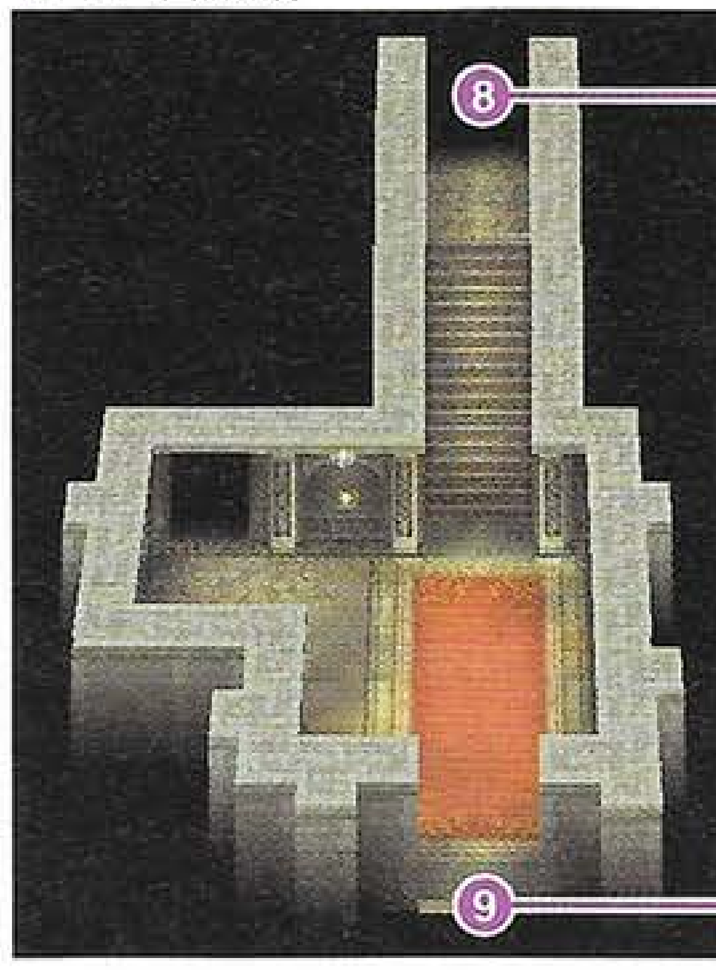
ア	G 480ギル
イ	エーテル
ウ	テント

▼1F 左通路



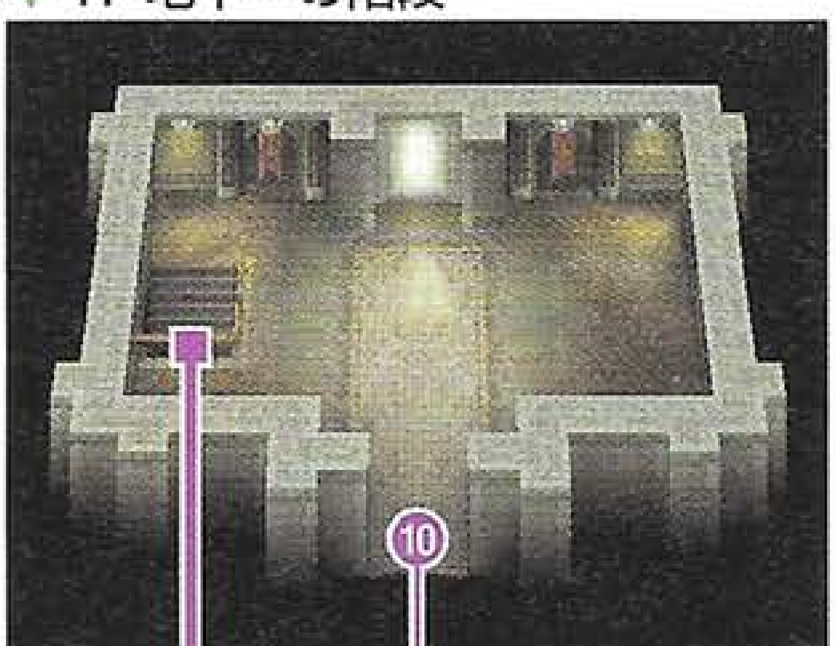
P.115 バロン城③へ
P.115 バロン城④へ

▼1F 右通路



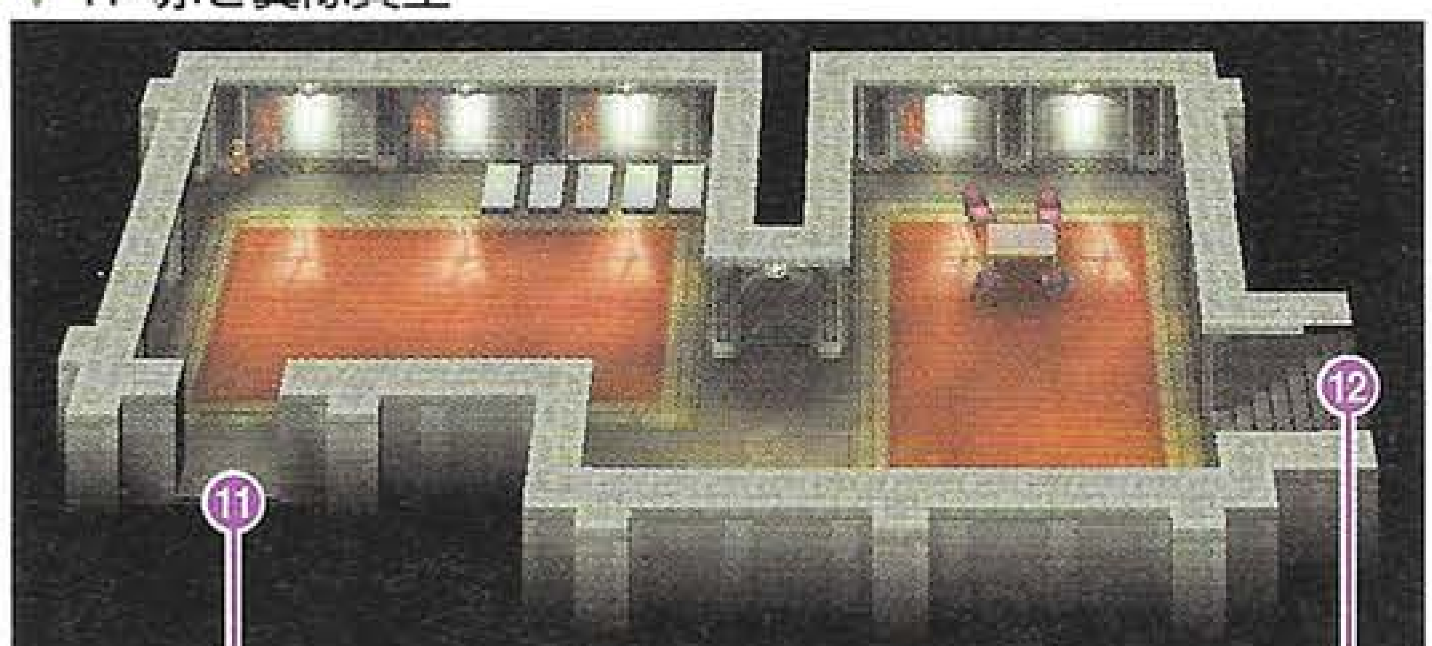
P.115 バロン城⑧へ
P.115 バロン城⑨へ

▼1F 地下への階段



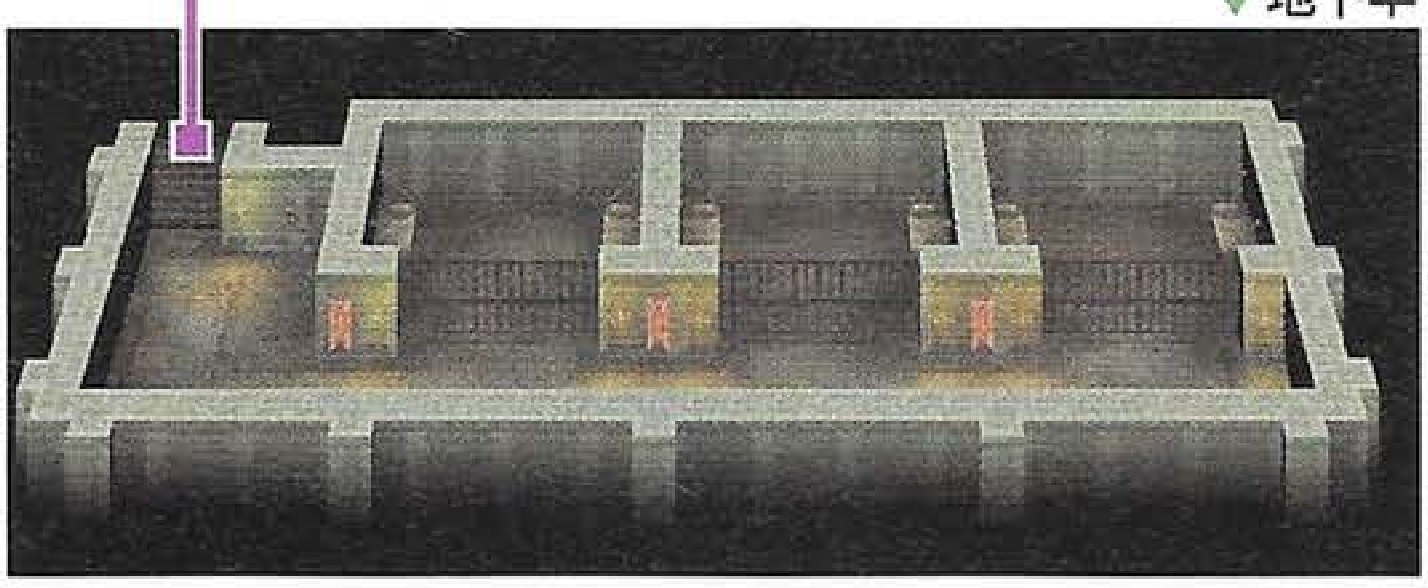
P.115 バロン城⑩へ

▼1F 赤き翼隊員室

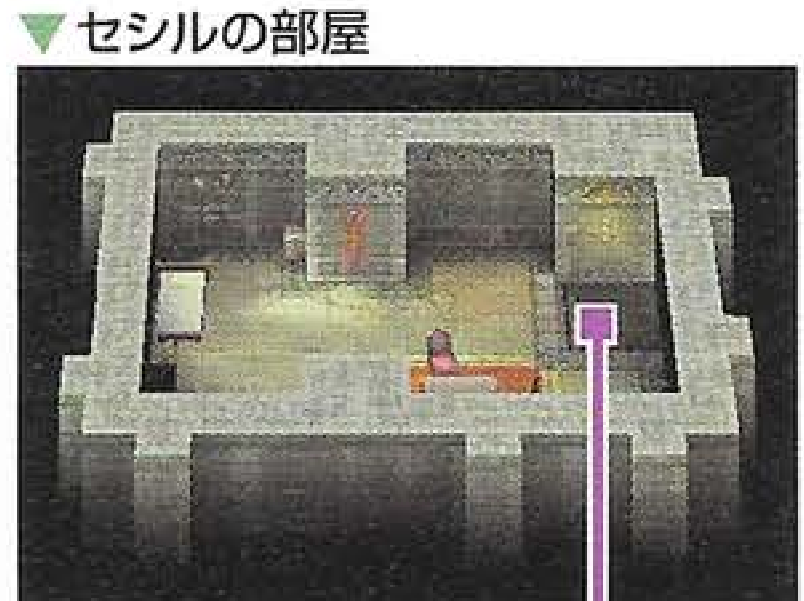


P.115 バロン城⑪へ
P.115 バロン城⑫へ

▼地下牢



▼セシルの部屋

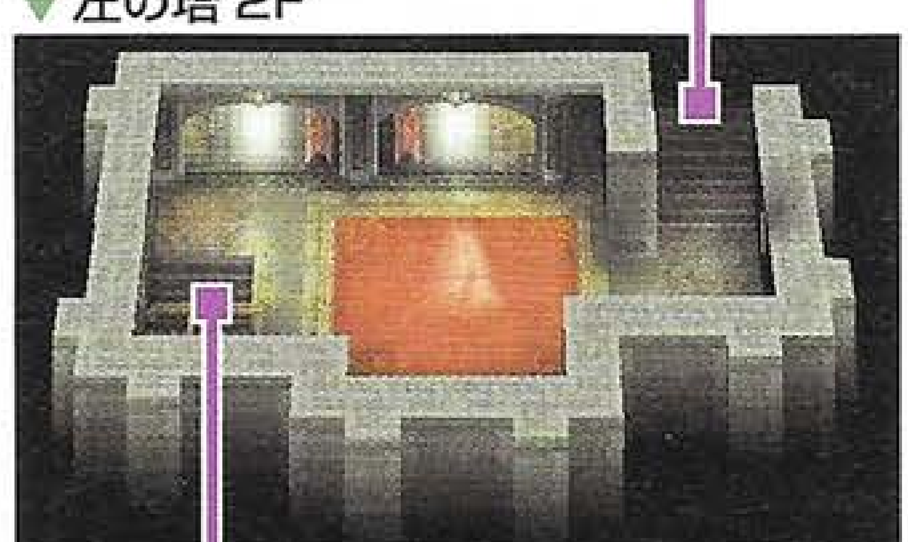


ネミングウェイが旅に出る

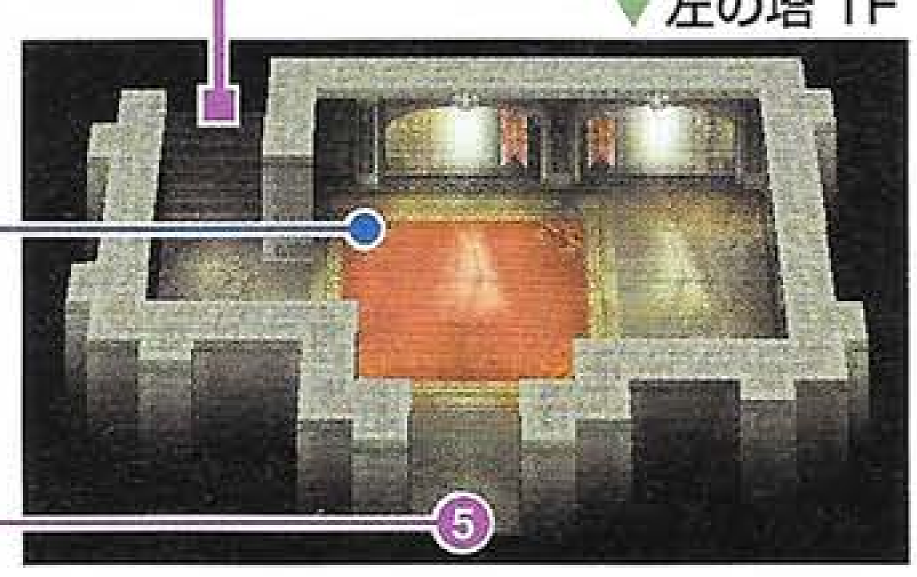
ネミングウェイに話しかけると、会話の途中で名前を入力する画面になる。しかし、結局は名前を変えることができず、自信を失ったネミングウェイは自分探しの旅に出てしまう。



▼左の塔 2F



▼左の塔 1F



P.115 バロン城⑤へ

Baron

回復 宿屋 50ギル

バロンの町



Guide 旅にそなえて消費アイテムを購入しよう

セシルとカインの2人旅では、HPの回復や状態変化の治療をアイテムに頼ることになる。バロン城で手に入るものだけでは心許ないので、町の道具屋に立ち寄って補充しておきたい。HPを回復する「ポーション」はもちろん、ミスト洞窟ではくらやみ状態にされやすいので「めぐすり」も購入しておこう。ちなみに、購入の際は4個以上まとめ買いすれば割引されてお得になる。



町の中には、隠されているアイテムがたくさんある。これらも忘れずに入手しておこう。

ショップリスト Shop List

道具屋1	
ポーション	30
フェニックスのお	100
きんのはり	80
めぐすり	30
どくけし	40
テント	100
かいじゅうずかん	50

道具屋2 ※1	
ハイポーション	150
やまびこそう	50
おとめのキッス	60
こびとのパン	100
あかいきば	5500
しろいきば	5500
あおいきば	5500

武器屋 ※2	
サンダーロッド	700
いやしのつえ	480
ほのおのつめ	350
こおりのつめ	450
いかずちのつめ	550

防具屋 ※2	
ねじりはちまき	450
けんぽうぎ	4000
ぎんのうでわ	650

※1「バロンのカギ」が入手可能になったときに出現。
※2「バロンのカギ」がないと利用できない。

武器防具屋に入るには「バロンのカギ」が必要

初めてバロンの町へ訪れたときは、武器防具屋の扉にカギがかかっていて、武器屋と防具屋を利用できない。この扉は、物語が進んで「バロンのカギ」というアイテムを手に入れると開けられるようになるのだ。なお、「バロンのカギ」を入手できる頃には、道具屋の店員が増えるなどの変化が起こっている。この頃になったら、もう一度バロンの町を探索し直してみるといい。

「バロンのカギ」を入手可能な時期にできること

武器防具屋に入れる



武器防具屋の扉で「バロンのカギ」を使えば開けられる。これで武器屋と防具屋が利用可能に。

道具屋2が出現する



道具屋のカウンターに店員が1人増えている。となりの店員とは違う商品を売ってくれるのだ。

昔の水路に入れる



西の扉の奥には昔の水路がある。ここを通り抜けた先は、バロン城へつながっているらしい。

マップ *Map*

外壁の裏に回り込める

町の北東から壁の外に出て、外壁沿いを西へ進むと草むらに着く。草むらを歩き回って何かに引っかかる場所があったら、そこを調べてみよう。するとアイテムが見つかるのだ。



▼バロンの町



P.150 昔の水路 入り口へ

出入り口

※「バロンのカギ」入手後。

水中に隠されたアイテム

町の北側にある階段の先で水に入ったら、そのまま水の中を進んでこの場所まで来よう。水の中で何か引っかかる場所を調べると、「テント」と「どうのすなどけい」を入手できる。

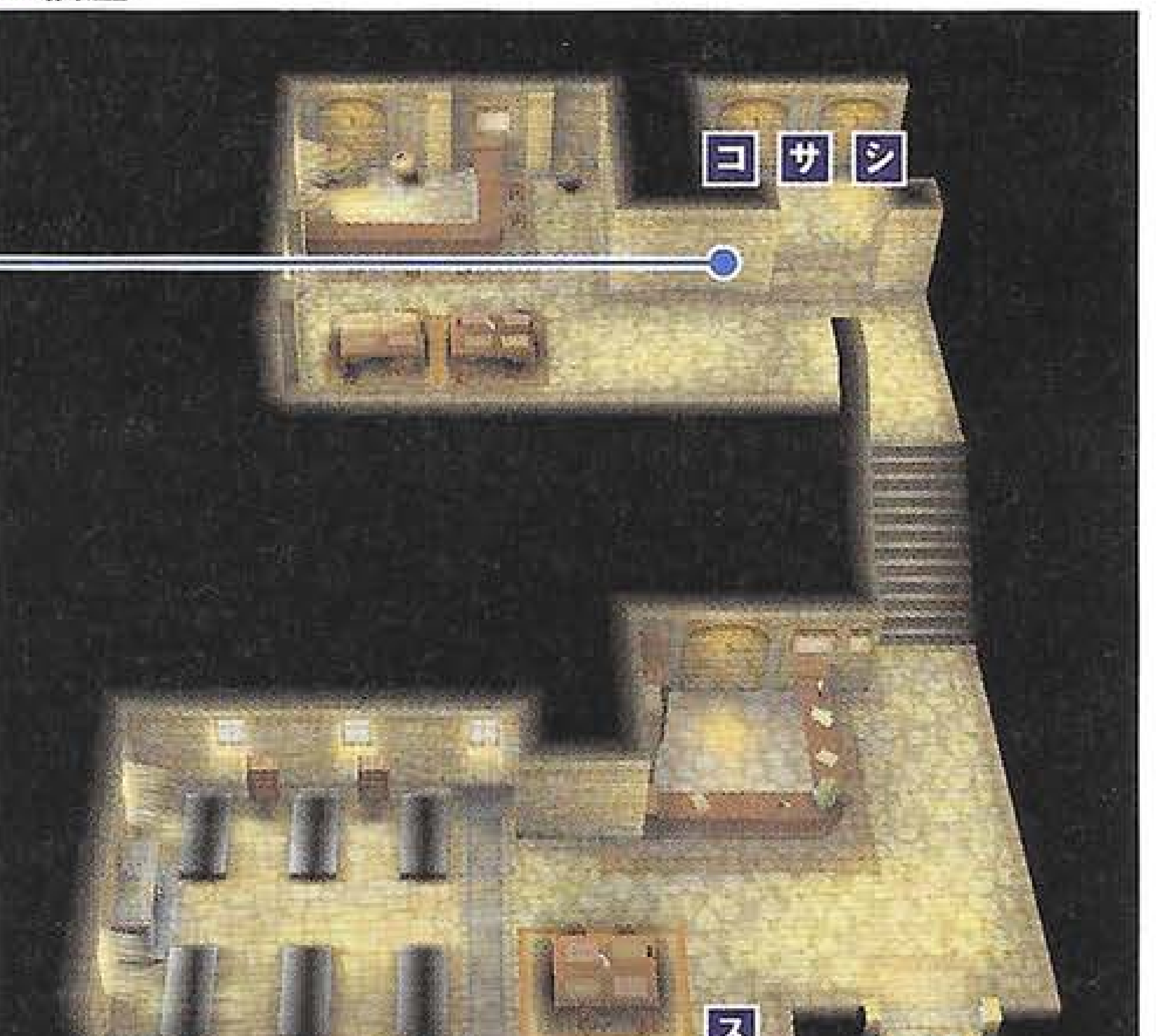


▼宿屋

スイッチを押して宝箱へ

壁にあるスイッチを押してみよう。するとすぐ横の壁が開いて、その先の宝箱を開けられるようになる。

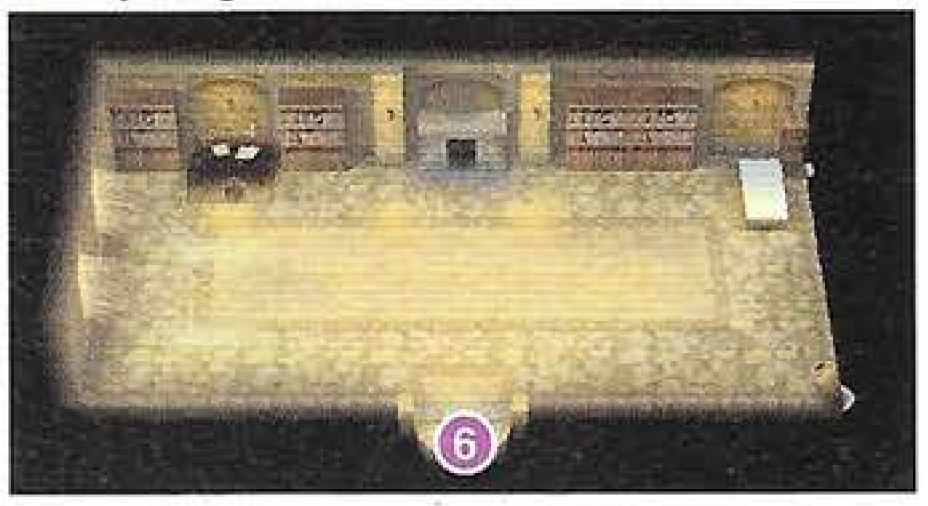




アイテムリスト

ア フェニックスのお	ク テント
イ きんのはり	ケ どうのすなどけい
ウ フェニックスのお	コ こびとのパン
エ ポーション	サ テント
オ ポーション	シ めぐすり
カ めぐすり	ス ポーション
キ ポーション	

▼シドの家

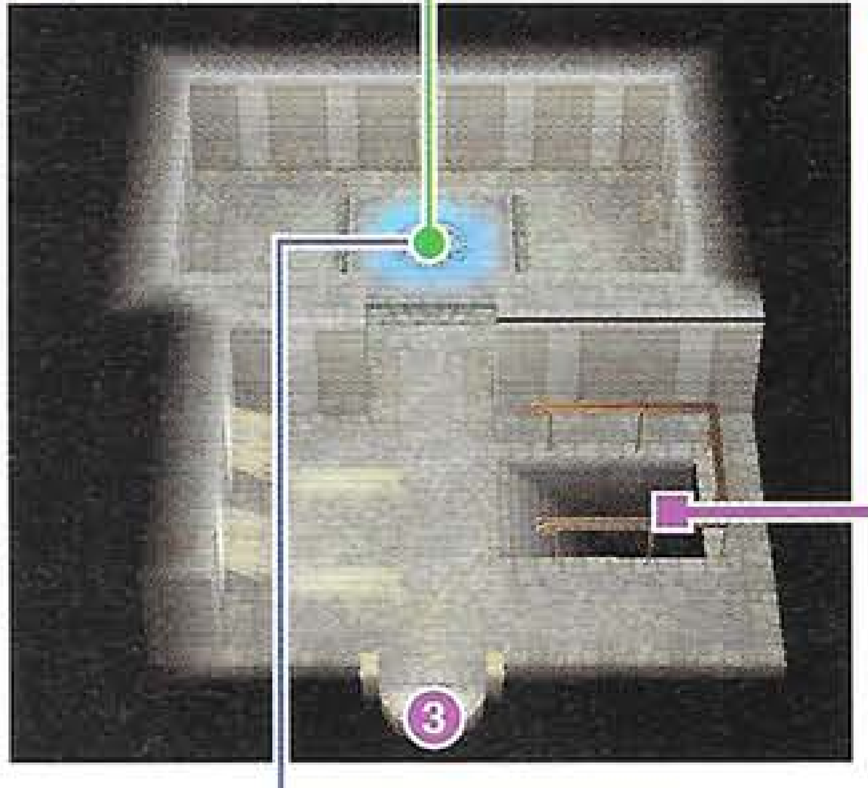


▼ローザの家

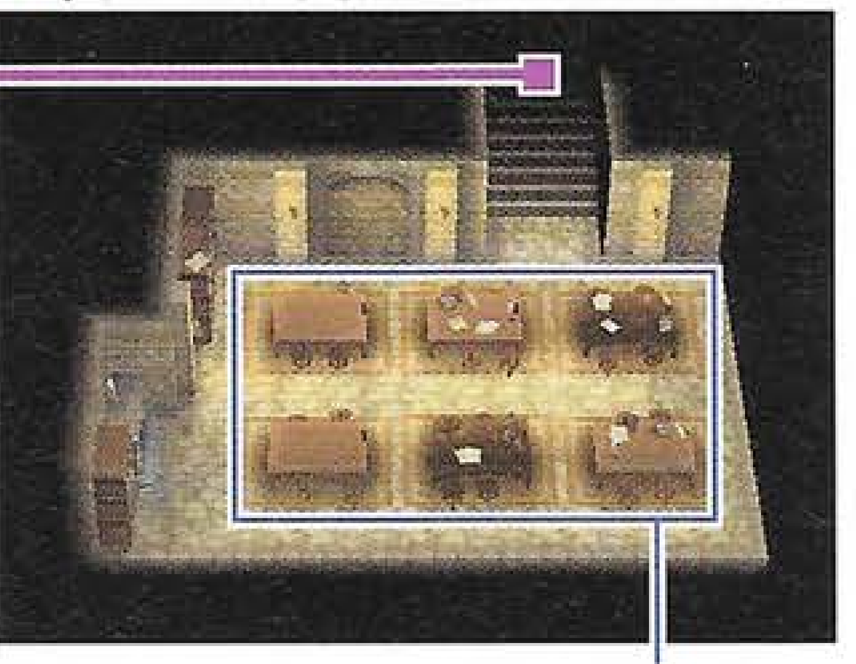


P.145 ミシディア デビルロードへ

▼デビルロード



▼トレーニングルーム



バトルの基礎を勉強しよう

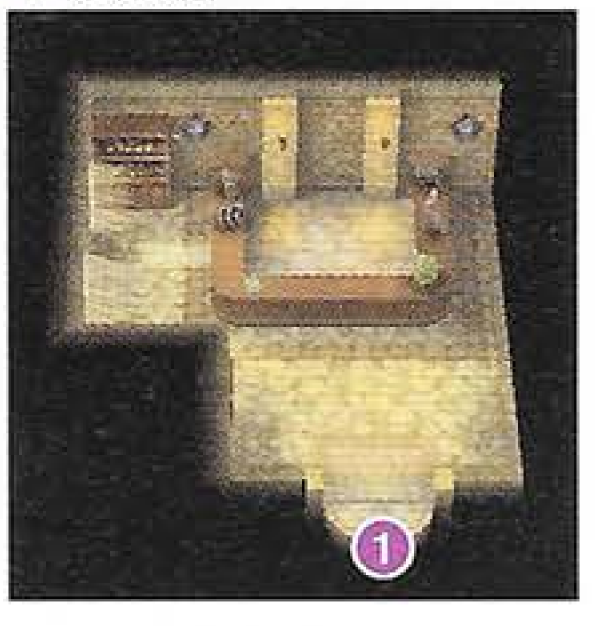
部屋のなかにいる人たちに話しかけると、隊列の変え方や、バトルからの逃げ方など、冒険に役立つ知識を教えてもらえる。

封印されたデビルロード

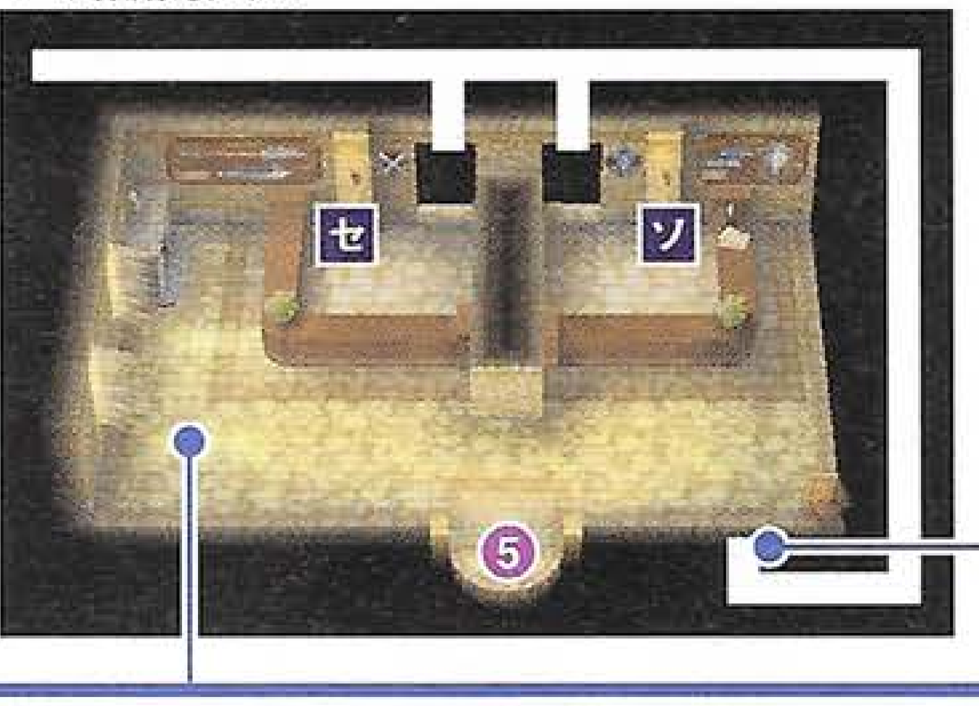
デビルロードを使えばミシディアへ行けるが、現在は封印されている。あとでミシディア側から利用することになるのだ。



▼道具屋



▼武器防具屋



宝箱へ通じる隠し通路

部屋の端の木箱の脇に、隠し通路がある。通路を進んでカウンターの内側へ行き、そこにある宝箱を開けよう。



ジュークボックスを利用可能に

「バロンのカギ」で扉を開ければ武器防具屋に入れる。室内にはキャンピングウェイがいて、話しかけるとジャミングウェイに転職。これで好きなBGMを聴けるジュークボックスが利用可能になる。



アイテムリスト

セ	ゼウスのいかり
ソ	2000ギル

Mist Cave

ミスト洞窟

推奨レベル　セシル12



Guide「たたかう」だけでモンスターを蹴散らす

ほとんどのモンスターは、「たたかう」1回だけで倒せる。HPを消費する「あんこく」や、攻撃に時間がかかる「ジャンプ」を使うと、ダメージがかえって増えるので、使わなくてもいい。また、HPが100近くまで減ったら「ポーション」を使い、2人ともHPが3ケタの状態を維持しておきたい。



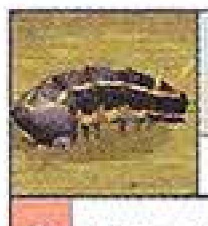
くらやみ状態になると、攻撃がほとんど当たらなくなる。すぐ「めぐすり」で回復しよう。



HPの回復はメニュー画面で行おう。バトル中は攻撃に専念して、敵を早く倒すほうがいい。

出現するモンスター

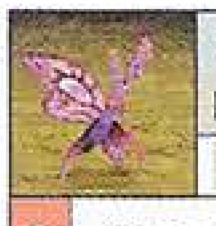
属性の■は弱点、■は半減(※)、■は吸収を示す　*Monster*



インセクタス	▶P.266		
HP	25	種族	—

火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

Caution 「スロウ」で行動を遅らせてくる。バトルが長引きやすくなるが、自身はあまり攻撃しないため倒すのは後回しでいい。



フライングアイ	▶P.285		
HP	39	種族	—

火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

Caution くらやみ状態を引き起こす「りんぷん」がやっかい。最優先で狙い、くらやみ状態にされる前に撃破したい。



ゴブリン	▶P.273		
HP	30	種族	—

火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



ソードラット	▶P.279		
HP	31	種族	ビースト

火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

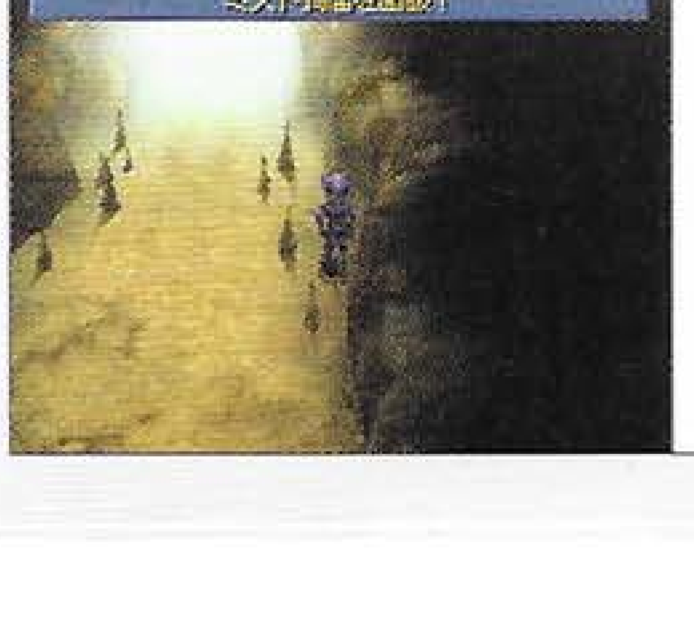
※ 土属性を半減するモンスターに「クエイク」と「どとん」は当たらない。

白地図を完成させてごほうびをもらおう

ミスト洞窟に入るとすぐにネミングウェイと出会う。地図の作製に目覚めた彼は、マッピングウェイとなって「魔法の白地図」を譲ってくれる。

以降はダンジョンの各フロアを踏破したときに、ごほうびのアイテムをもらえるようになるのだ。特に所持ギルの少ない序盤では、消費アイテムの主要な入手方法となるだろう。

さらに冒険を続けていき、世界中のすべてのダンジョンで白地図を完成させれば、デカントアイテム「トレジャーハント」が手に入る。



壁沿いにフロアを1周してくるのが、白地図を完成させるコツだ。



終盤で訪れるダンジョンほど、ごほうびが豪華になっていく。

マップ　*Map*

「魔法の白地図」を入手

洞窟に入ったところでマッピングウェイと出会う。そこで彼から「魔法の白地図」を手渡されるのだ。



ミストドラゴンと戦う前にHPを回復

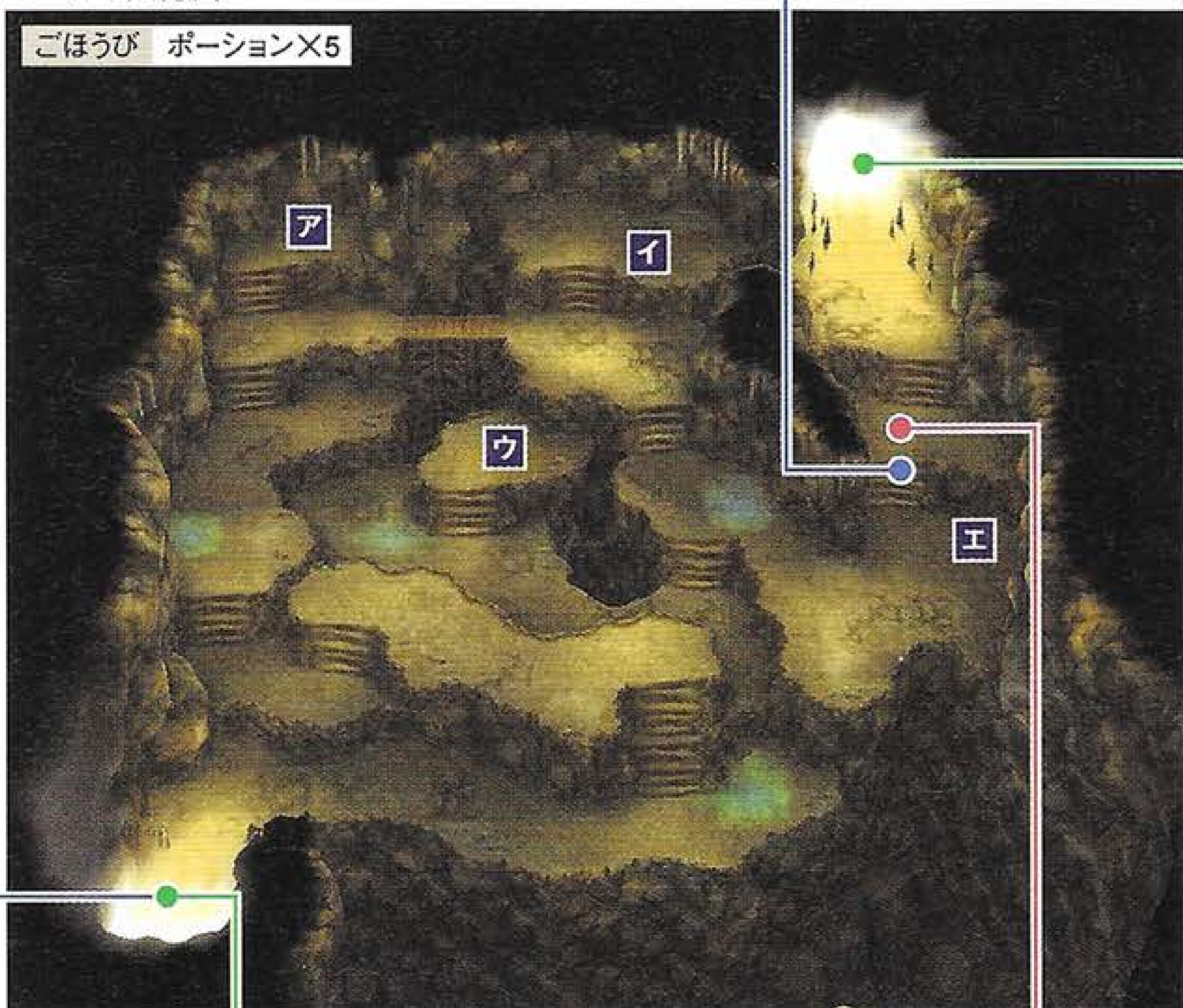
北口の手前まで来ると、引き返すかどうかの選択肢が発生。「はい」を選ぶと、ミストドラゴンとのバトルが始まる。戦いの準備ができていないなら、「いいえ」と答えて準備をすませて再度進めばいい。

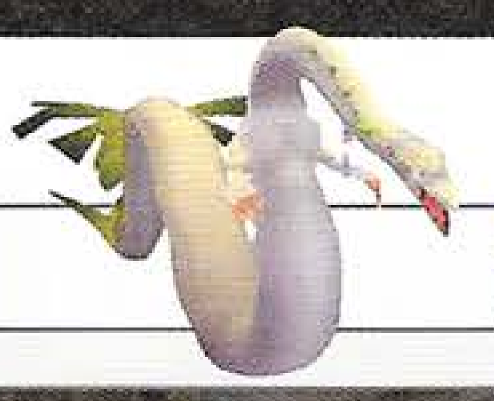


アイテムリスト

ア	ポーション
イ	めぐすり
ウ	テント
エ	ポーション

▼ミスト洞窟





Boss ミストドラゴン

▶P.300

HP	556	種族	ー
炎 氷 雷 水 **土** 風 **聖** **闇** 回			

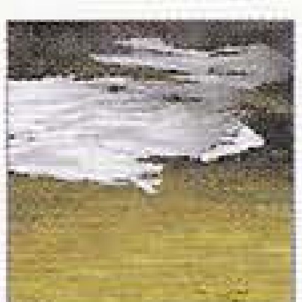
霧になったら手を出さない

ミストドラゴンは定期的に霧に変身する。このときに攻撃しても必ずミスするうえに、カウンターで「つめたいきり」を使われて大ダメージを受けてしまう。霧になったら、攻撃せずに待機しておこう。

セシルの攻撃は闇属性のため、ミストドラゴンの弱点を突ける。そこでセシルは攻撃に専念し、HPの回復はカインが行うのだ。加えて「あんこく」を使って攻撃すれば、より素早く撃破できるだろう。



上空にいる間に変身される危険があるので、「ジャンプ」は使わないほうがいい。



霧形態



姿が変わるときにはメッセージが出る。通常の形態にもどったら総攻撃だ。

Story Guide

カイポ
～アントリオン洞窟

ミストの村で出会った女の子を介抱するため、オアシスの村カイポをめざすセシル。だが、そこにバロン軍の追っ手が現れ、故国の兵士と戦うことに……。また、カイポには高熱病で倒れたローザの姿も。彼女を救う唯一の手段である「さばくのひかり」を求め、セシルたちはアントリオン洞窟へ向かうことになる。

フィールドマップ進行ルート



フローチャート How Chart

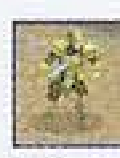
カイポ ▶P.124

- **カイポ** 村に入ると自動的に宿屋へ移動
- **宿屋** ジェネラル×1・バロン兵×3を倒す
  - **加入** リディア
- **民家** ローザに近づくとデカントアイテム「オートポーション」が手に入る

バロン兵からリディアを守ろう

村へ入るとジェネラルたちとのバトルが発生。バロン兵をすべて倒すとジェネラルが撤退するため、モンスター図鑑のコンプリートをめざすなら、ジェネラルを先に倒そう。そして、リディアが仲間になったあと、民家へ行くとローザと出会う。民家にはマッピングウェイもいるので話しかけておくといい。


▲リディア



ジェネラル	▶P.276	HP 100



バロン兵	▶P.284	HP 45

Check デカントアイテムの使用は計画的に

ローザと再会したときに最初のデカントアイテム「オートポーション」がもらえる。ただし、このあと「れんぞくま」を入手したいなら「オートポーション」は使わないでおこう。「れんぞくま」を入手するには、それまでに手に入る4つのデカントアイテムのうち、3つをパロムとポロムに使う必要があるためだ。



序盤のデカントアイテムはパロムとポロムのために温存しておこう。

地下水脈 ▶P.126

- **B1F 南口** テラと会話する
  - **加入** テラ
- **地下の湖 B1F** オクトマンモスを倒す

賢者テラと協力しオクトマンモスを倒せ

最初のフロアでテラが加入する。リディアとテラは「ロッド」のアイテム魔法で戦い、MPはHPの回復のために残しておこう。もし敵が手強いと感じたら、カイポまで引き返してレベル上げしてくるといい。


▲テラ

ダムシアン城 ▶P.130

3F	アンナに話しかける
離脱	テラ
加入	ギルバート
フィールド	ホバー船が手に入る

ギルバートを仲間にしてホバー船を入手

アンナに話しかけるとテラが離脱し、入れ替わりにギルバートが加入する。さらにホバー船が手に入るので、これに乗って東の浅瀬を渡り、アントリオン洞窟へ行くのだ。なお、アイテムが不足していたら、西の浅瀬からカイポへもどって補充してくるといい。


▲ギルバート

アントリオン洞窟 ▶P.132

アントリオンの巣	アントリオンを倒し「さばくのひかり」を入手

「さばくのひかり」を求めて

ギルバートは「うたう」を中心に戦おう。洞窟の最深部へ行き、アントリオンを倒せば「さばくのひかり」が手に入る。



カイポ ▶P.124

民家	ローザに「さばくのひかり」を使う
加入	ローザ
カイポ	ギルバート1人でサハギン×1を倒す



ローザの回復とギルバートの決意

ローザに話しかけてアイテムリストが表示されたら「さばくのひかり」を選ぶ。するとローザの病が治り、彼女が仲間になるのだ。その夜ギルバートとサハギンのバトルが発生。サハギンを倒すと、デカントアイテム「アイテムのちしき」が出現する。



サハギン	▶P.275
HP	※


サハギンとのバトルは「たたかう」を3回実行すれば勝てる。

※ HPに関係なく「たたかう」で3回攻撃すれば倒せる。

ホブス山～ファブール城へ ▶P.134

出現するモンスター

属性の■は弱点、■は半減（※）、■は吸収を示す

Monster

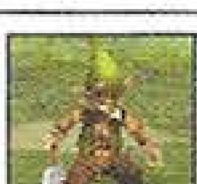
カイポ～ダムシアン城周辺



サンドウォーム	▶P.275		
HP	500	種族	ー

火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

Caution 「たつまき」を使われると、壊滅的な被害を受ける。テラが加入する前に出会ったら、逃げたほうがいい。



ゴブリン	▶P.273		
HP	30	種族	ー

火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



ソードラット	▶P.279		
HP	31	種族	ビースト

火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



デザートサハギン	▶P.281		
HP	40	種族	リザード

火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



ハンドレッグ	▶P.284		
HP	46	種族	ー

火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

※ 土属性を半減するモンスターに「クエイク」と「どとん」は当たらない。

Kaipo

カイポ

回復 宿屋 50ギル



Guide 装備品で防御面を強化しておこう

セシルとリディアのために新たな武器を購入する必要はないが、このあと仲間になるテラのために「ロッド」を買っておこう。防具は「かわのぼうし」をリディアとテラの2人ぶん購入しておきたい。

また、ふだんは「ギサールのやさい」を使わないと現れないでぶチョコボが、カイポにはつねに出現している。彼に話しかけて、ポーチカのミニゲームなどで遊んでみるといい。



リディアは打たれ弱いので、防具屋で「かわのぼうし」を買って装備させておこう。

マップ Map

いつもいるでぶチョコボ

村の北西にでぶチョコボがいる。ほかの場所のでぶチョコボと違い、カイポのでぶチョコボはずっと出現している。



「アイテムのちしき」が出現

ギルバートとサハギンのバトル終了後にここへくると、デカントアイテム「アイテムのちしき」が落ちている。



▼カイポ



高熱病に苦しむローザ

民家の奥に行くと、病に倒れたローザと出会うことになる。彼女からデカントアイテム「オートポーション」を受け取り住人と会話すると、治療薬「さばくのひかり」の在処を聞ける。

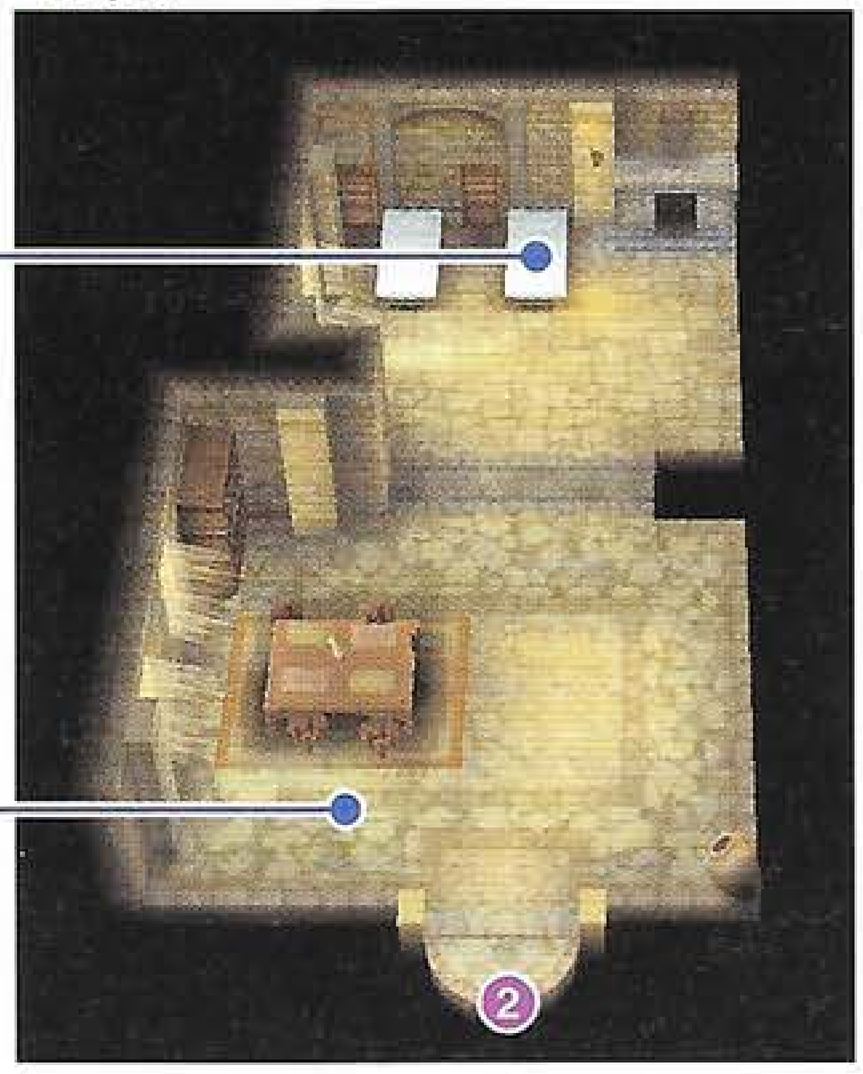


モンスター図鑑を閲覧

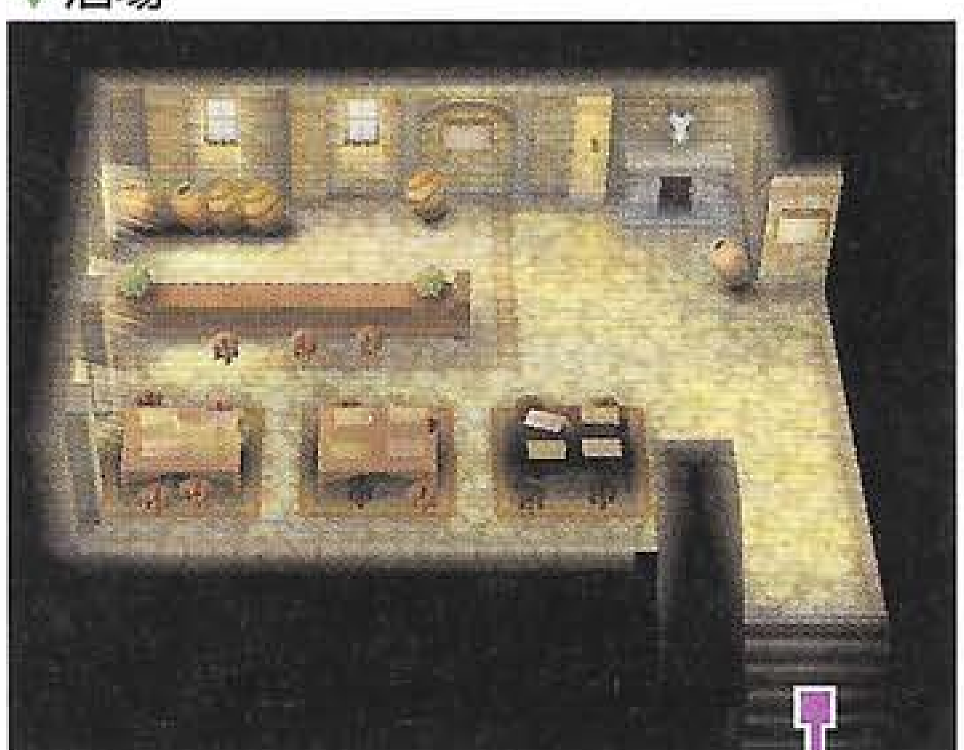
民家にいるリヴィングウェイに話しかけて、選択肢で「はい」を選ぶとモンスター図鑑を見せてもらえる。会話したあと民家から出ると旅立ってしまうので、見ておくなら今のうちだ。



▼民家



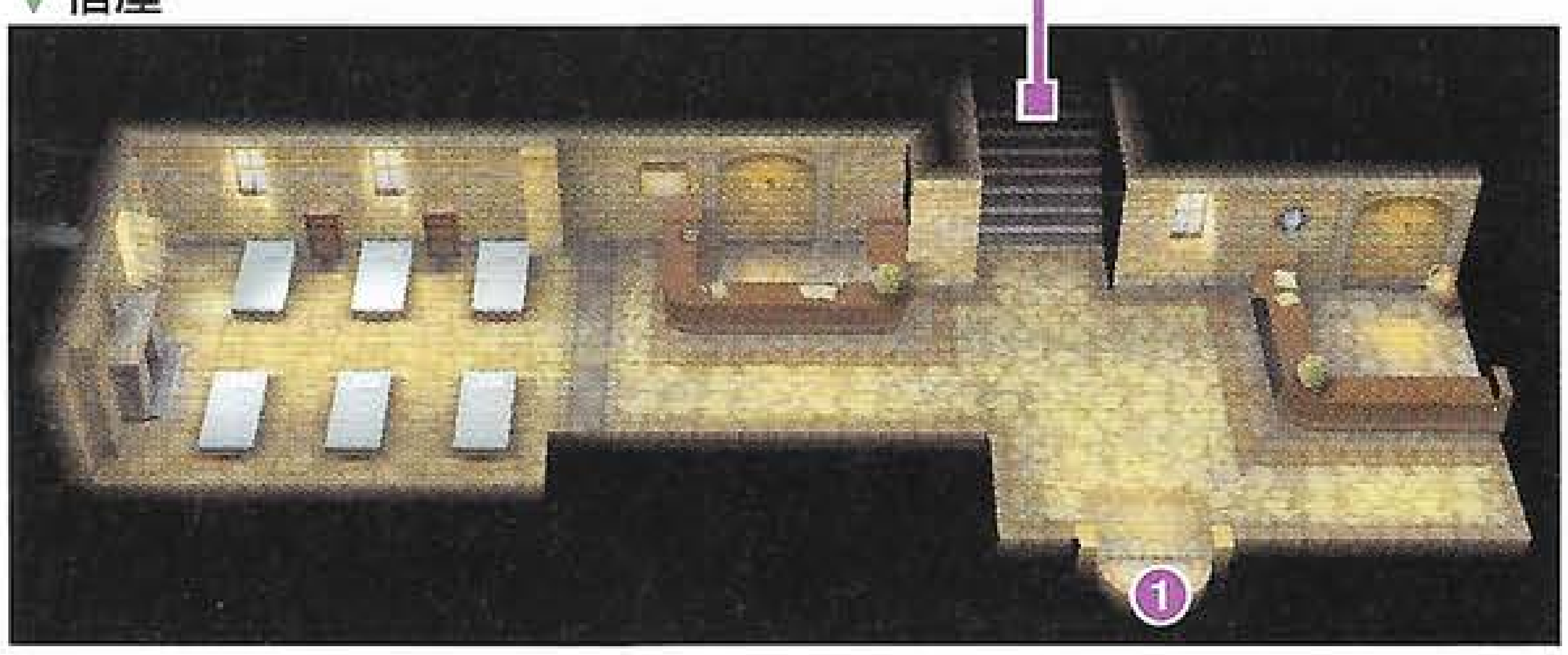
▼酒場



▼防具屋



▼宿屋



▼武器屋



ショップリスト *Shop List*

道具屋				武器屋		防具屋	
ポーション	30	めぐすり	30	ロッド	100	かわのぼうし	100
フェニックスのお	100	どくけし	40	つえ	160	ふく	50
きんのはり	80	テント	100	ゆみ	220	かわのふく	200
おとめのキッス	60	ひじょうぐち	200	てつのや	50	てつのうでわ	100

Underground Waterway

地下水脈

推奨レベル セシル18



Guide 「ロッド」によるアイテム魔法で攻撃

リディア、テラともに黒魔法で攻撃したいところだが、バトルのたびに魔法を使っていてはMP不足に陥ってしまう。基本的には武器の「ロッド」を「アイテム」で使い、アイテム魔法の「マジックアロー」で攻撃していこう。MPは回復魔法のために温存しておくのだ。ただし、同じ属性を弱点にする敵がまとめて現れた場合は話が別。弱点を突ける魔法攻撃で一掃して、受けるダメージを抑えよう。



リディアとテラは知性が高いため、アイテム魔法でも十分なダメージを与えられる。

マップ *Map*

まずはテラを仲間に

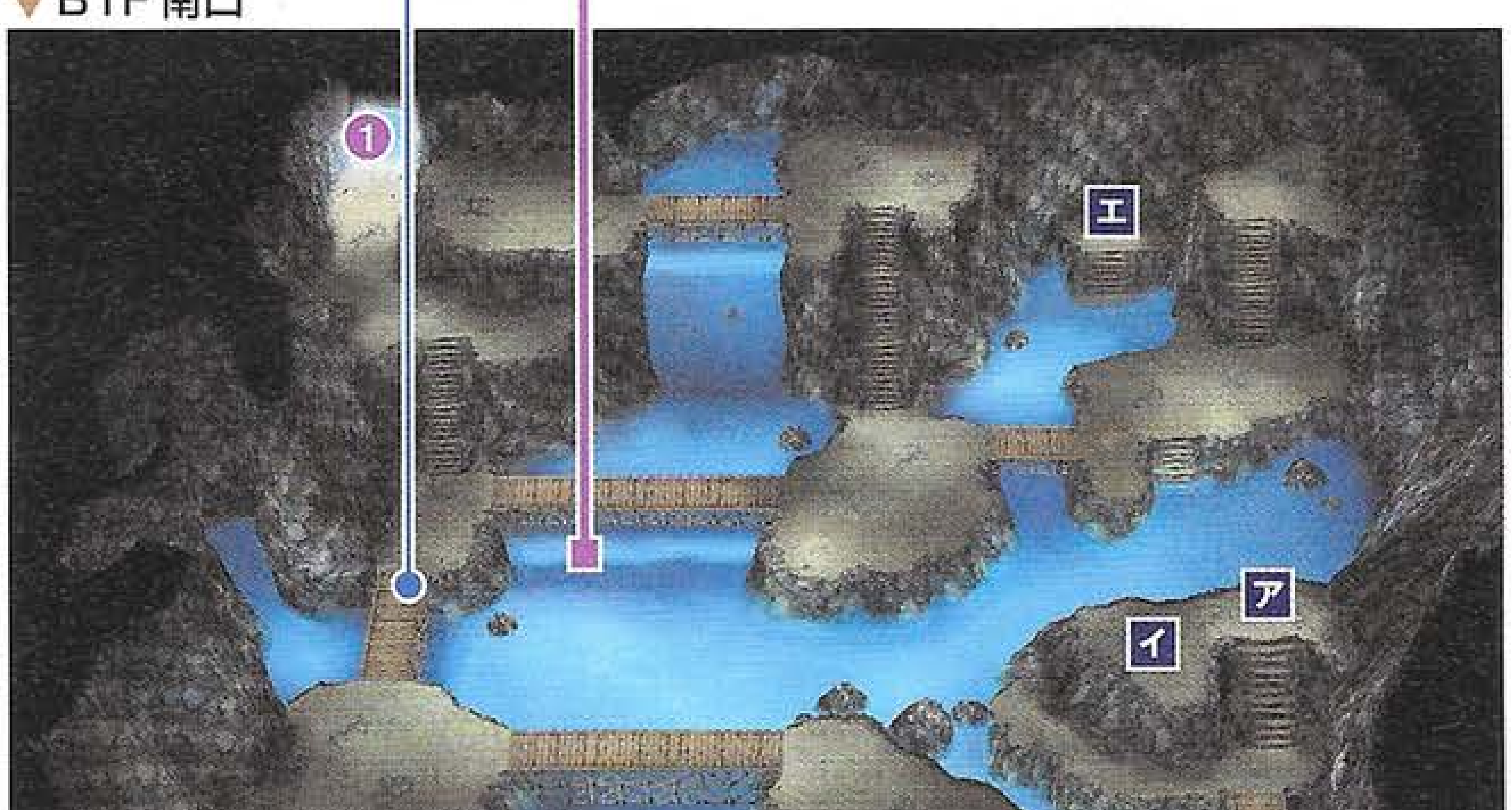
橋をわたったところにいるテラに話しかけると、彼も一緒にダムシアン城に向かうことになる。なお、ここまでのバトルで苦戦しているようなら、テラを仲間にしたところでダンジョンの外へ出て、フィールドでレベル上げしてくるといい。



▼B1F 隠し部屋



▼B1F 南口

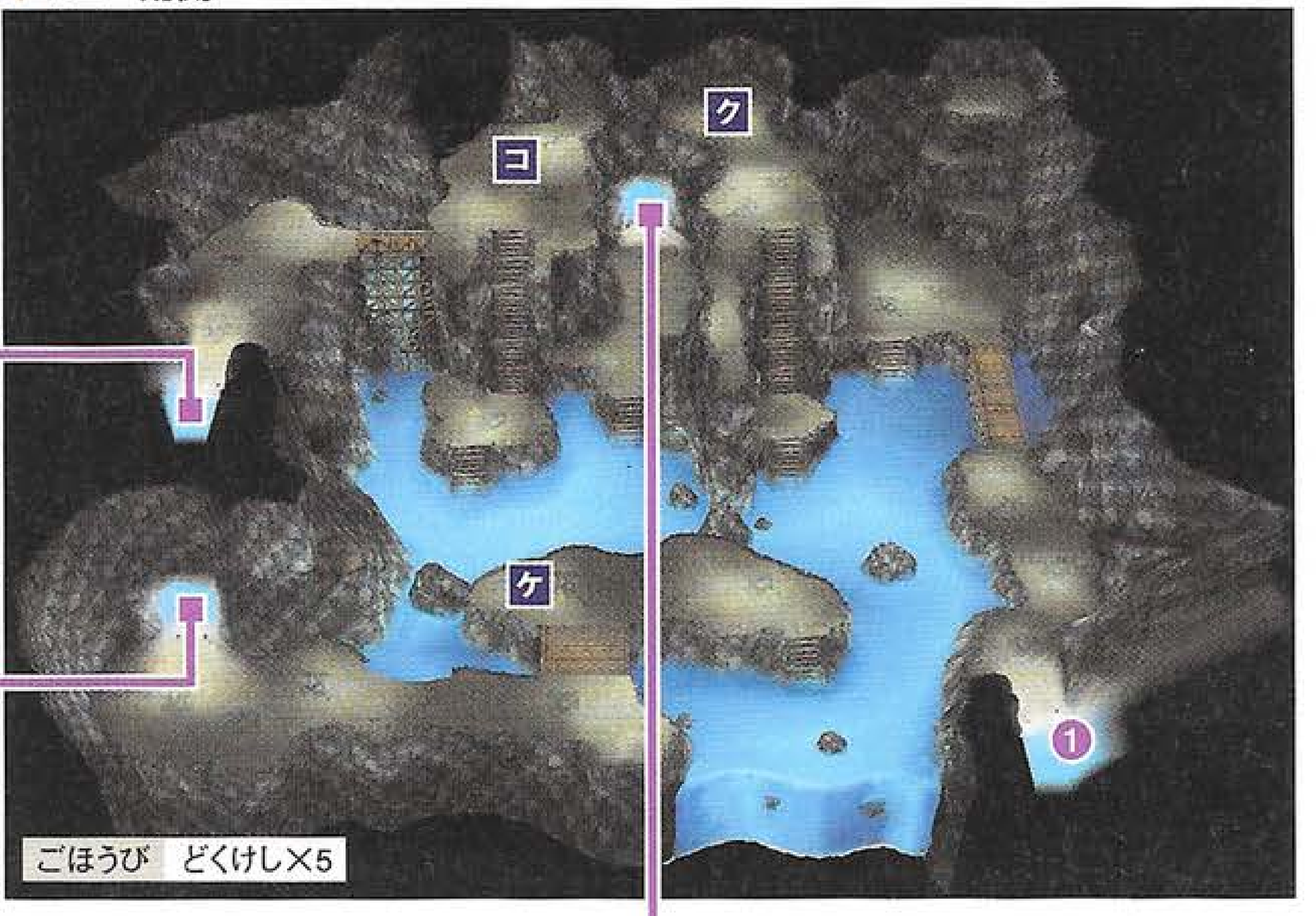


南口

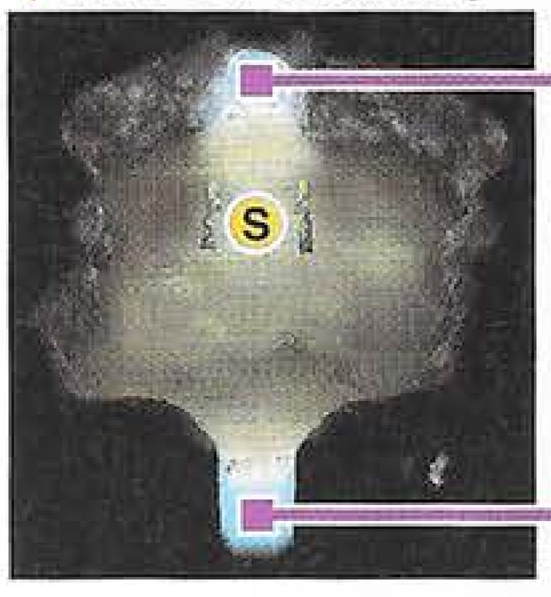
アイテムリスト

ア	おとめのキッス
イ	ポーション
ウ	テント
エ	エーテル
オ	エクスポーション
カ	エーテルドライ
キ	フェニックスのお

▼B2F 南側



▼B2F セーブポイント



P.128 B2F 北側❷へ

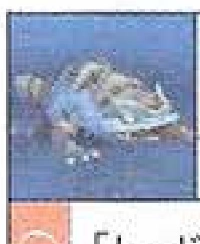
▼B3F



アイテムリスト

ク	ポーション
ケ	エーテル
コ	アイスロッド
サ	580ギル
シ	ボムのかけら

出現するモンスター　属性の■は弱点、■は半減、■は吸収を示す　*Monster*



ギガントード ▶P.270
HP 94　種族 リザード
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

Caution：「トード」の連発がやっかい。カエル状態を治療しても追いつかないことが多いので、無事なメンバーで素早く倒そう。



シーポッツ ▶P.276
HP 125　種族 —
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

Caution：魔法で攻撃すると「リレイズ」を使い、一緒に出現したモンスターを復活させる。セシルの「たたかう」で倒したい。

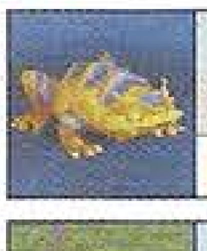


ミニマジシャン ▶P.293
HP 50　種族 まどうし
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

Caution：大勢で魔法攻撃を連発してくるため、大ダメージは必至。だが、倒せば「ロッド」や「ぎんのうでわ」を落とすことも。



アリゲイター ▶P.265
HP 175　種族 —
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



オーガニトード ▶P.268
HP 66　種族 リザード
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



ゴブリン ▶P.273
HP 30　種族 —
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



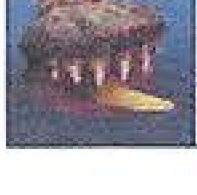
サハギン ▶P.275
HP 110　種族 リザード
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



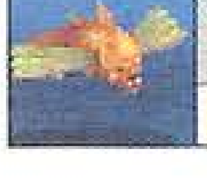
ソードラット ▶P.279
HP 31　種族 ビースト
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



ゾンビー ▶P.279
HP 87　種族 アンデッド
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



ファングシェル ▶P.284
HP 55　種族 —
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



フライキラー ▶P.285
HP 60　種族 —
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



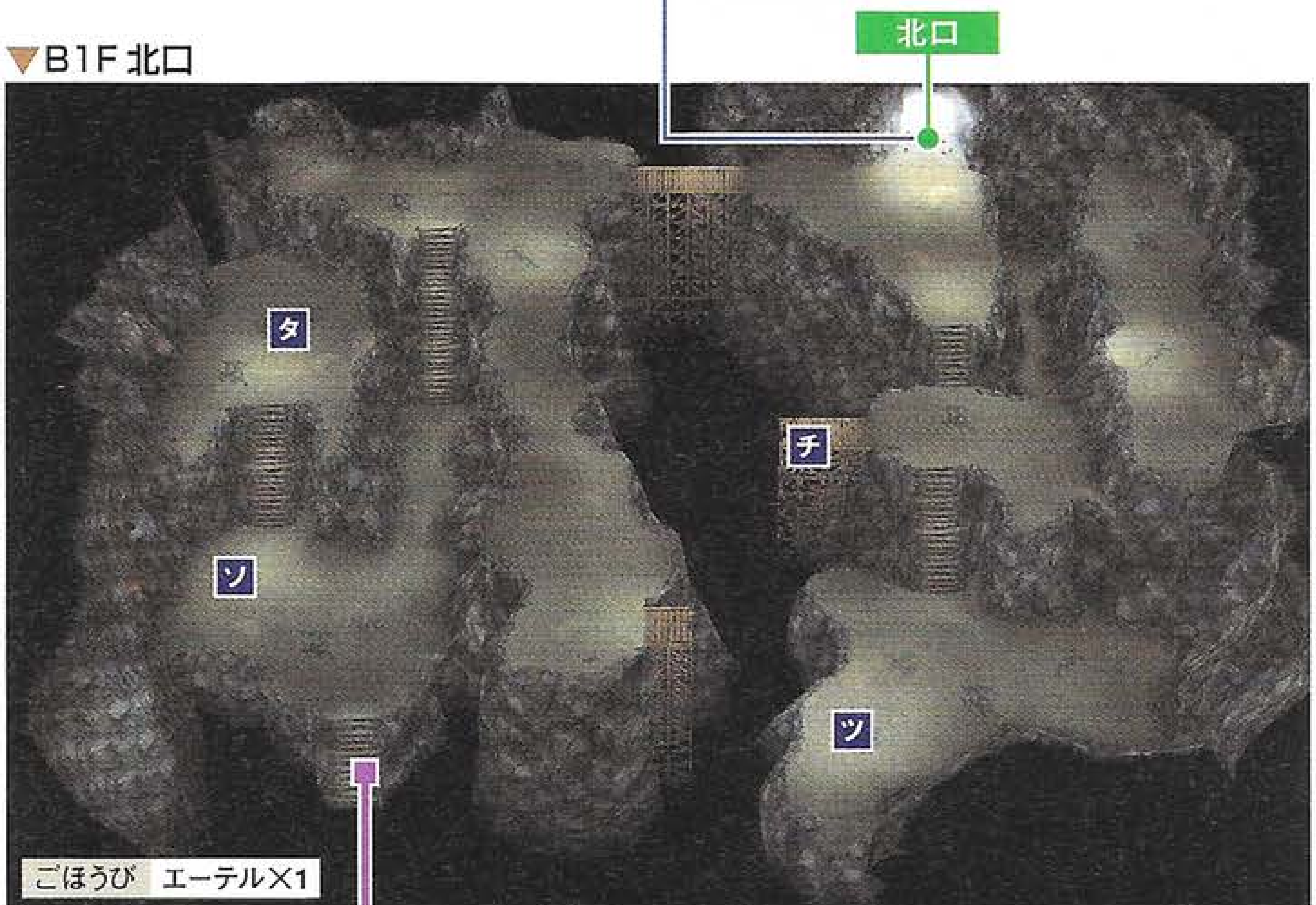
レッドマシュマロ ▶P.297
HP 35　種族 プリン
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

外に出たら回復とセーブを

ここからいったんフィールドに出て、北西に進めば地下に通じる滝の入り口が見つかるはず。その奥にはオクトマンモスが待ちかまえているので、テントを使い回復とセーブをすませよう。



▼B1F 北口



▼B2F 北側



P.127 B3F❷へ

アイテムリスト

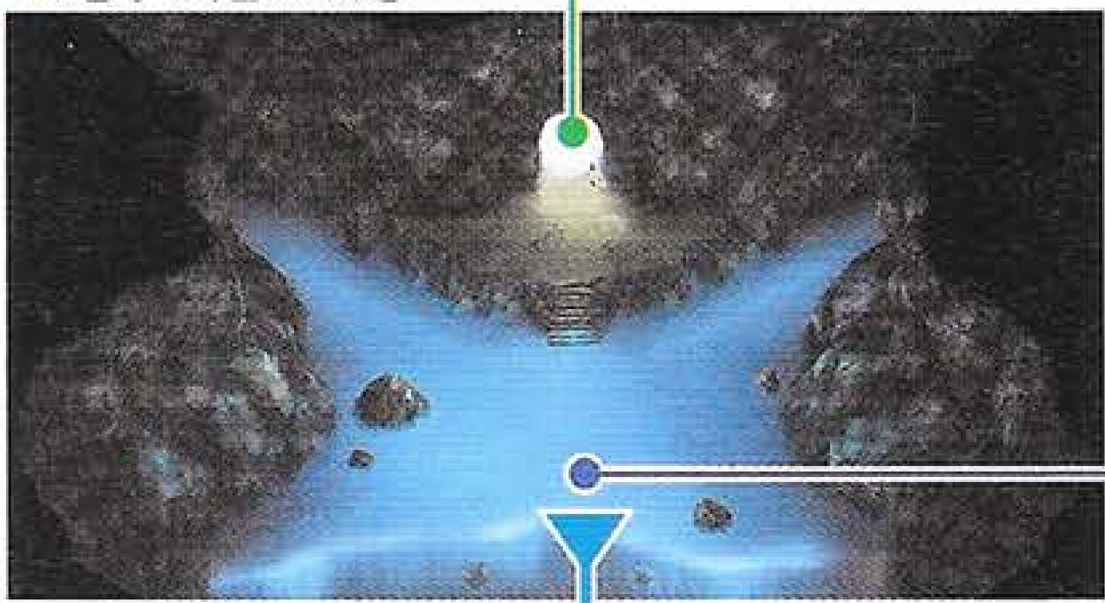
ス	ポーション
セ	はねつきぼうし
ソ	エーテル
タ	ゼウスのいかり
チ	シャドーブレイド
ツ	どうのすなどけい

隠し通路を見逃すな

西側の壁から隠し通路を進んでいくと、フロアの東側に抜けられる。そこにある宝箱からは、「はねつきぼうし」が入手できるのだ。セシルは装備できないので、リディアかテラに装備させるといい。



▼地下に通じる滝



滝から飛び降りて湖へ

滝に近づくと選択肢が出て、「はい」を選ぶと滝に飛び込む。ここから先は後もどりできないので、セーブしていないならフィールドにもどってセーブしてこよう。



▼地下の湖 B2F



▼地下の湖 B1F



アイテムリスト

テ	ハデスのかぶと
ト	ハデスのこて
ナ	ハデスのよろい
ニ	エルメスのくつ

Boss オクトマンモス

▶P.300



HP	3350	種族	ー
火 冷 雷 水 土 風 聖 闇 毒			

触手の減少にともなって攻撃力アップ

ダメージを与えると触手の数が減っていく。するとターンが回りにくくなるのだが、代わりに一撃の攻撃力が上昇。最後の1本になると、後衛でも大ダメージを受けるほどだ。したがって、リディアは「ケアルラ」による回復に専念しよう。セシルは「たたかう」、テラは「サンダー」で攻撃するといい。

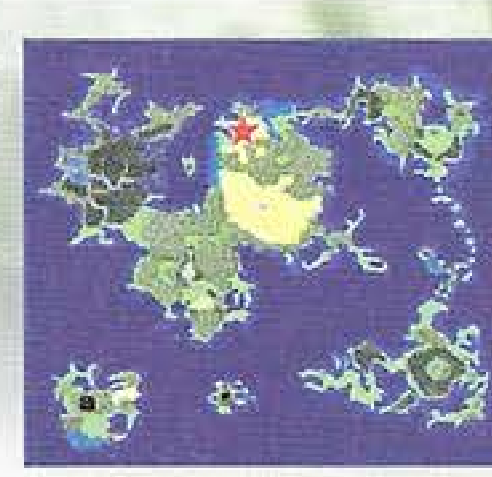


バトル中にテラが語りかけてきてからが、本当の勝負だ。

Damcyan Castle

ダムシアン城

回復	3F 無料



Guide 城内に残されたアイテムを入手

「赤き翼」の襲撃を受けて崩壊した城内には、被害にあった人々が倒れている。また、残された宝箱などからアイテムが手に入るので、城内を回って入手しよう。特に牢屋には多くのアイテムが隠されているので、忘れずに手に入れておきたい。

なお、ここで離脱するテラの装備品は消失こそしないものの、離脱中はその装備品が使えなくなる。便利な装備品はリディアに持たせておこう。



3Fで倒れているアンナに話しかけたあとテラが離脱。入れ替わりにギルバートが加入する。

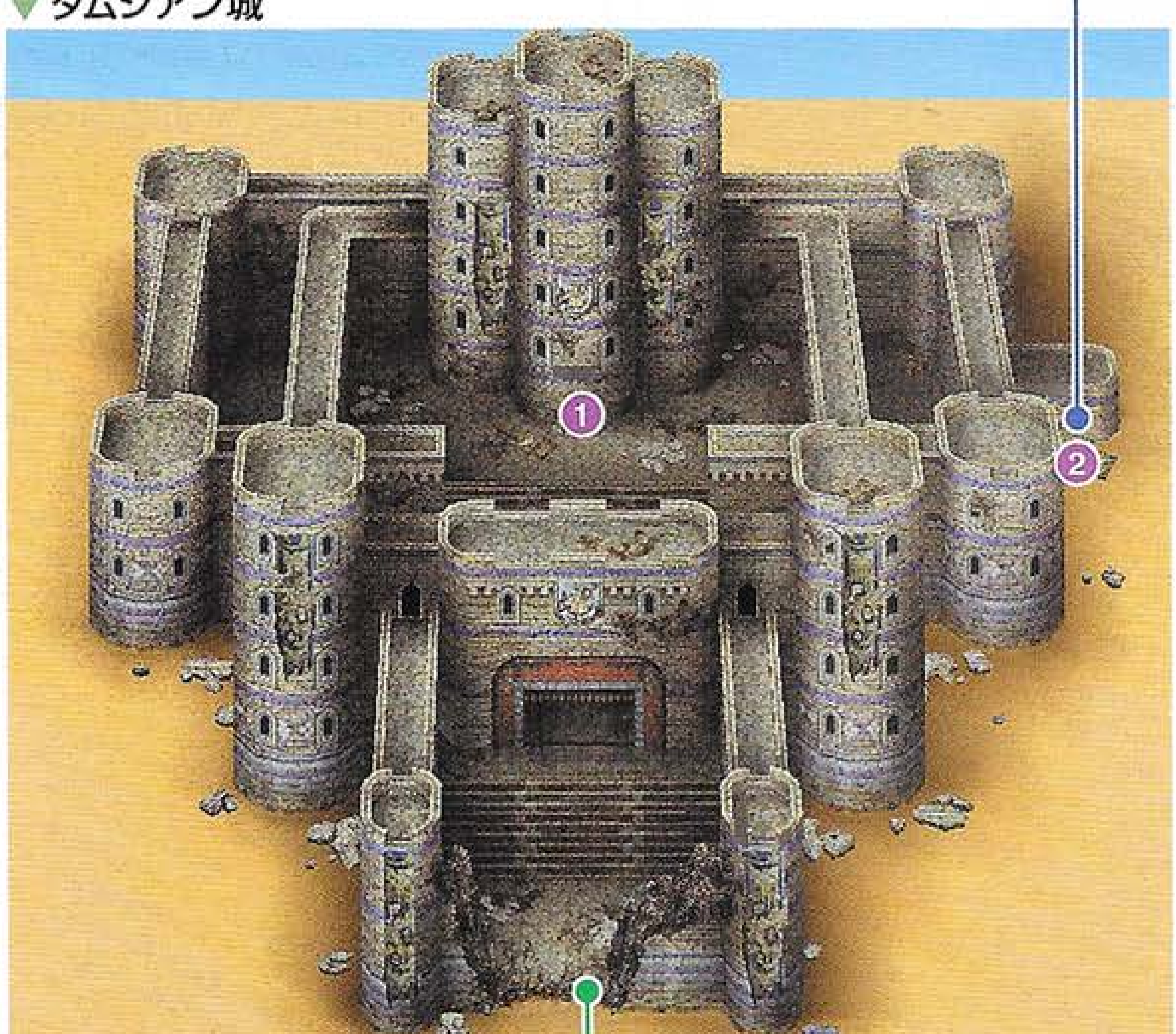
マップ *Map*

外から回って牢屋へ

城の出入り口から外壁に沿って東側へ進んでいくと、牢屋の入り口が見つかる。牢屋の中には全部で12個ものアイテムが隠されている。



▼ダムシアン城



アイテムリスト

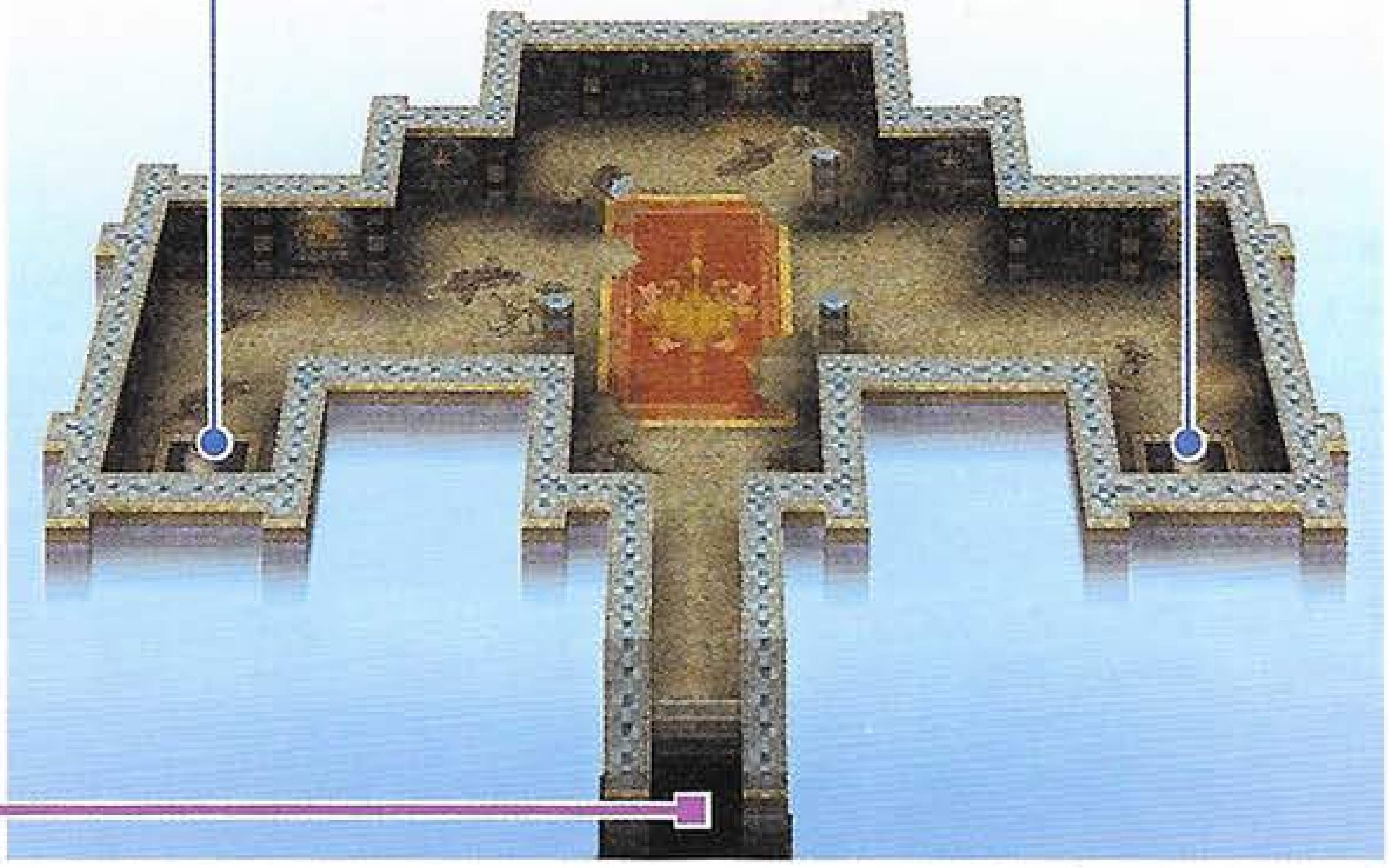
ア	テント
イ	パワーボウ
ウ	はねつきぼうし
エ	ルビーのゆびわ
オ	ポーション
カ	どくけし
キ	めぐすり
ク	エーテル
ケ	フェニックスのお
コ	きんのはり
サ	てつのや
シ	せいなるや
ス	エリクサー

回復のツボで傷を癒そう

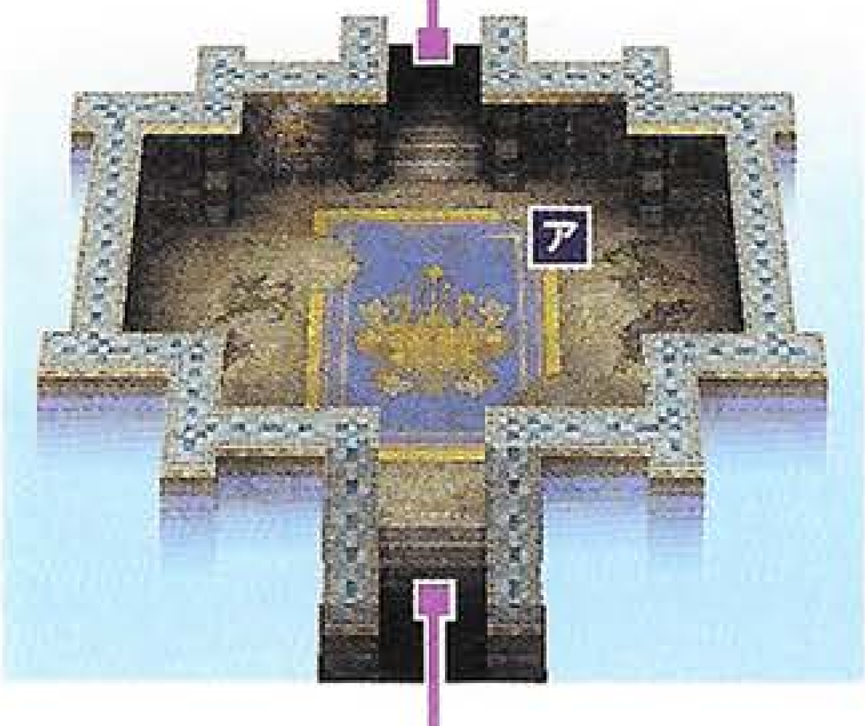
左側にはHPを回復するツボ、右側にはMPを回復するツボがある。次に向かうアントリオン洞窟での戦いにそなえてレベル上げをするときは、このツボを利用して回復するといい。



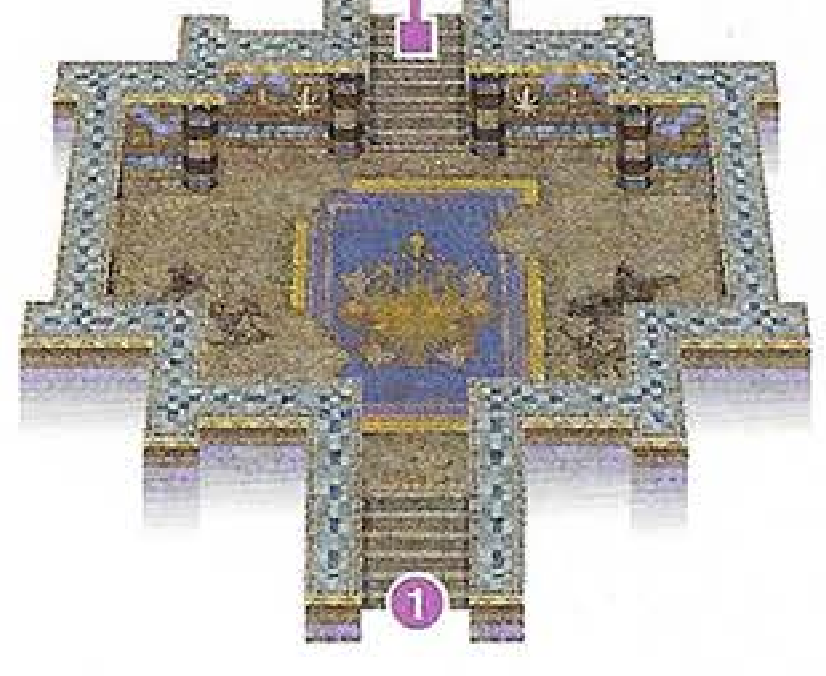
▼3F



▼2F



▼1F

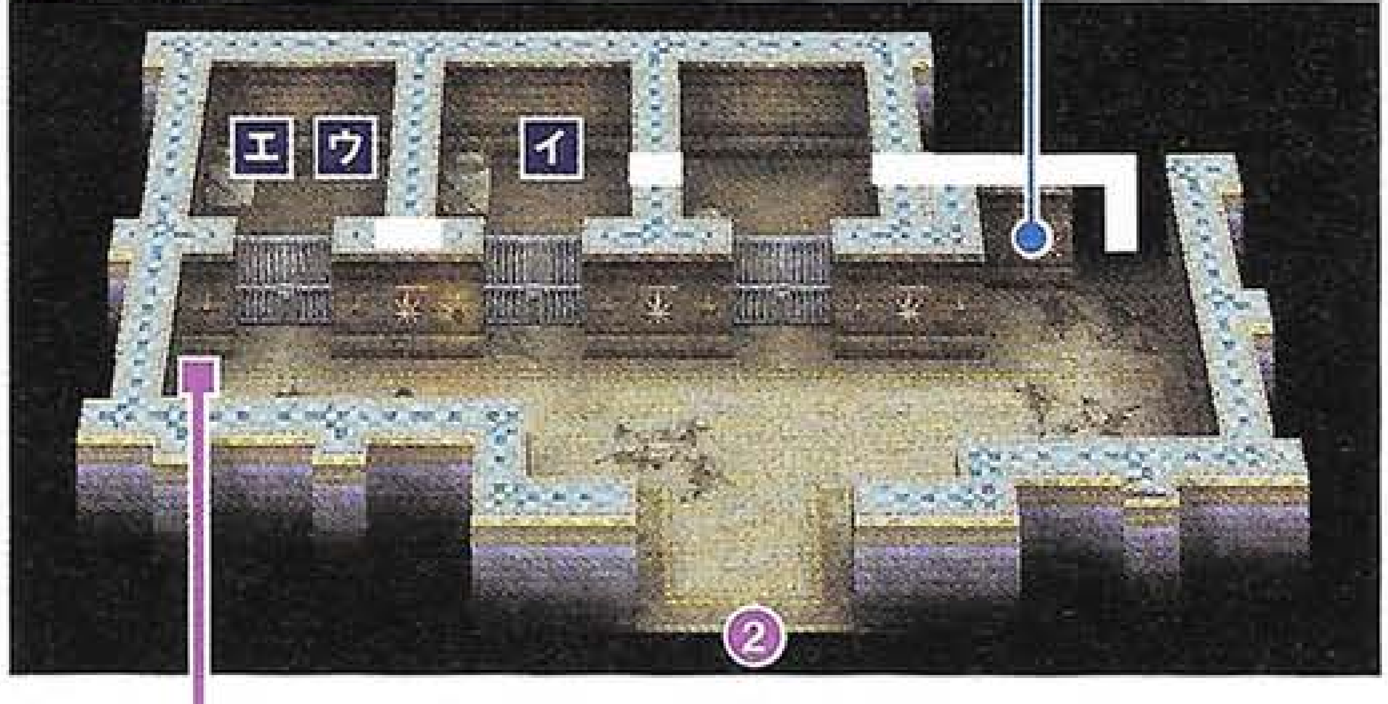


紋章を調べて裏側へ

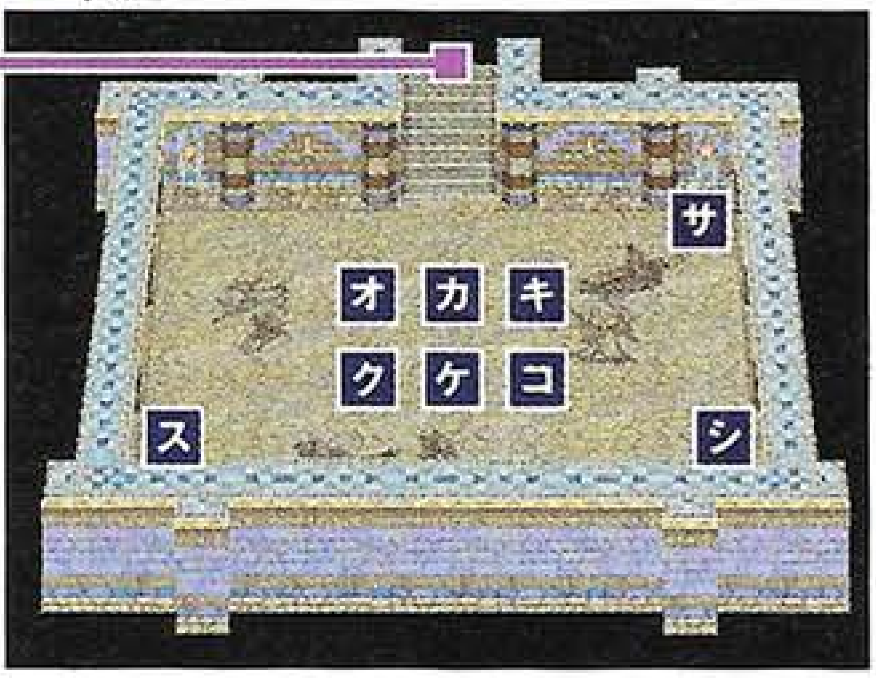
写真の位置の紋章には仕掛けがあり、調べると右手の壁が消える。これで格子の向こうにある宝を取りにいける。



▼牢屋 1F



▼牢屋 B1F



Antlion's Den

アントリオン洞窟

推奨レベル セシル20



Guide 「かいふくのうた」が大きな助けになる

洞窟内では、セーブポイントよりアントリオンの巣のほうが手前にあるので、セーブ前にボス戦に突入しないように注意しよう。また、ボス戦までにはギルバートのレベルを10まで上げて、「かいふくのうた」を覚えておきたい。「かいふくのうた」を歌わせていれば回復魔法を使わずにHP回復でき、リディアが攻撃に専念できるようになる。



「かいふくのうた」による回復の速度には目を見張るものがある。

出現するモンスター Monster

属性の■は弱点、■は半減、■は吸収を示す

モンスター	HP	種族	属性	参照
イエローゼリー	60	プリン	火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回	P.266
バジリスク	140	リザード	火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回	P.283
アダマンタイマイ	190	リザード	火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回	P.264
ゴブリン	30	―	火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回	P.273
サンドウォーム	500	―	火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回	P.275
ドモボーイ	100	―	火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回	P.282
レーシイ	130	ゴースト	火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回	P.296

Caution（イエローゼリー）：物理攻撃が効きにくいので、「サンダー」を全体にかけて一掃しよう。ごくまれに「レインボープリン」を落とす。

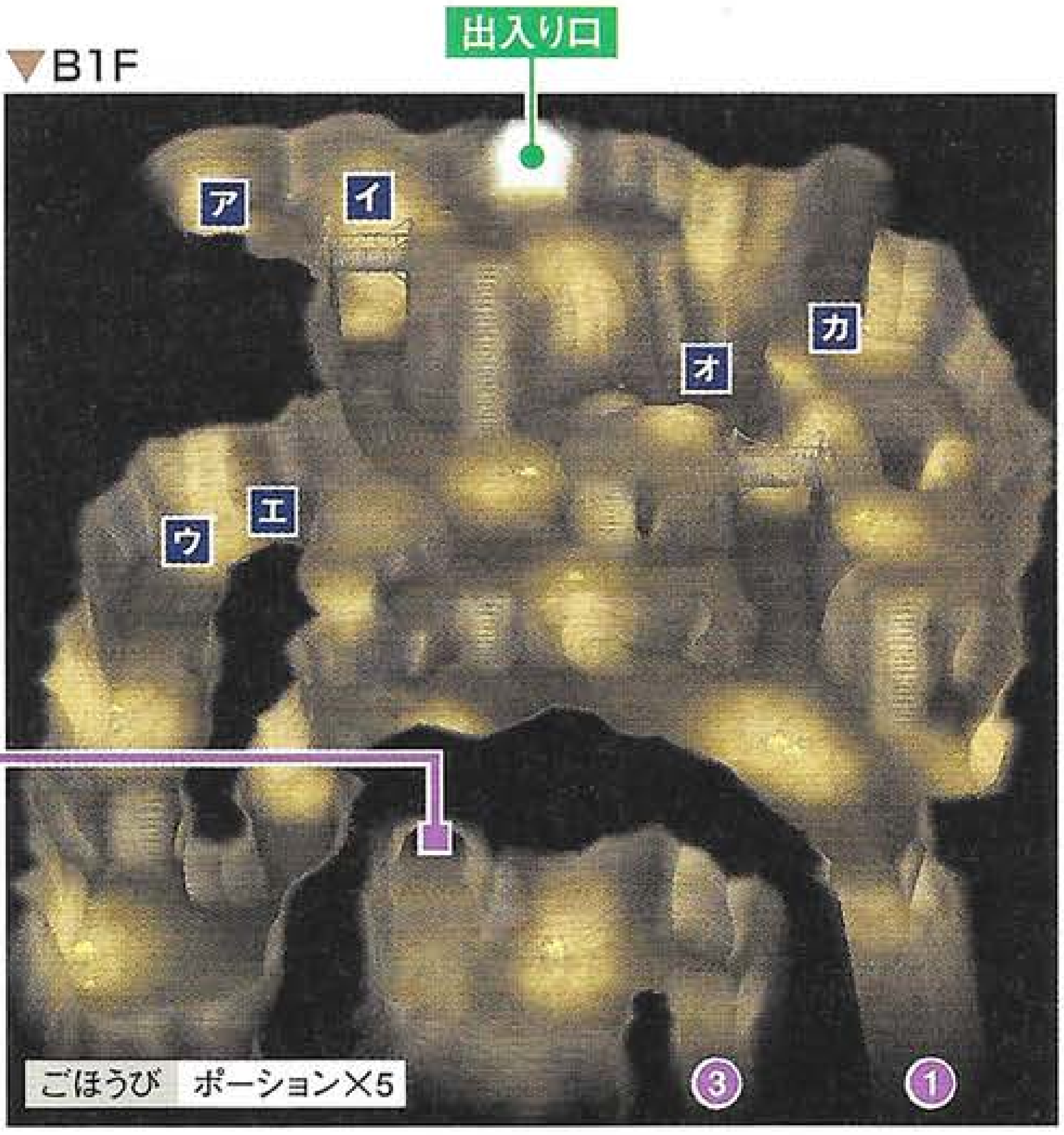
Caution（バジリスク）：「石化にらみ」のほか「たたかう」にもせきか状態を引き起こす効果がある。せきか状態にされる前に最優先で倒したい。

マップ Map

▼B1F セーブポイント



▼B1F



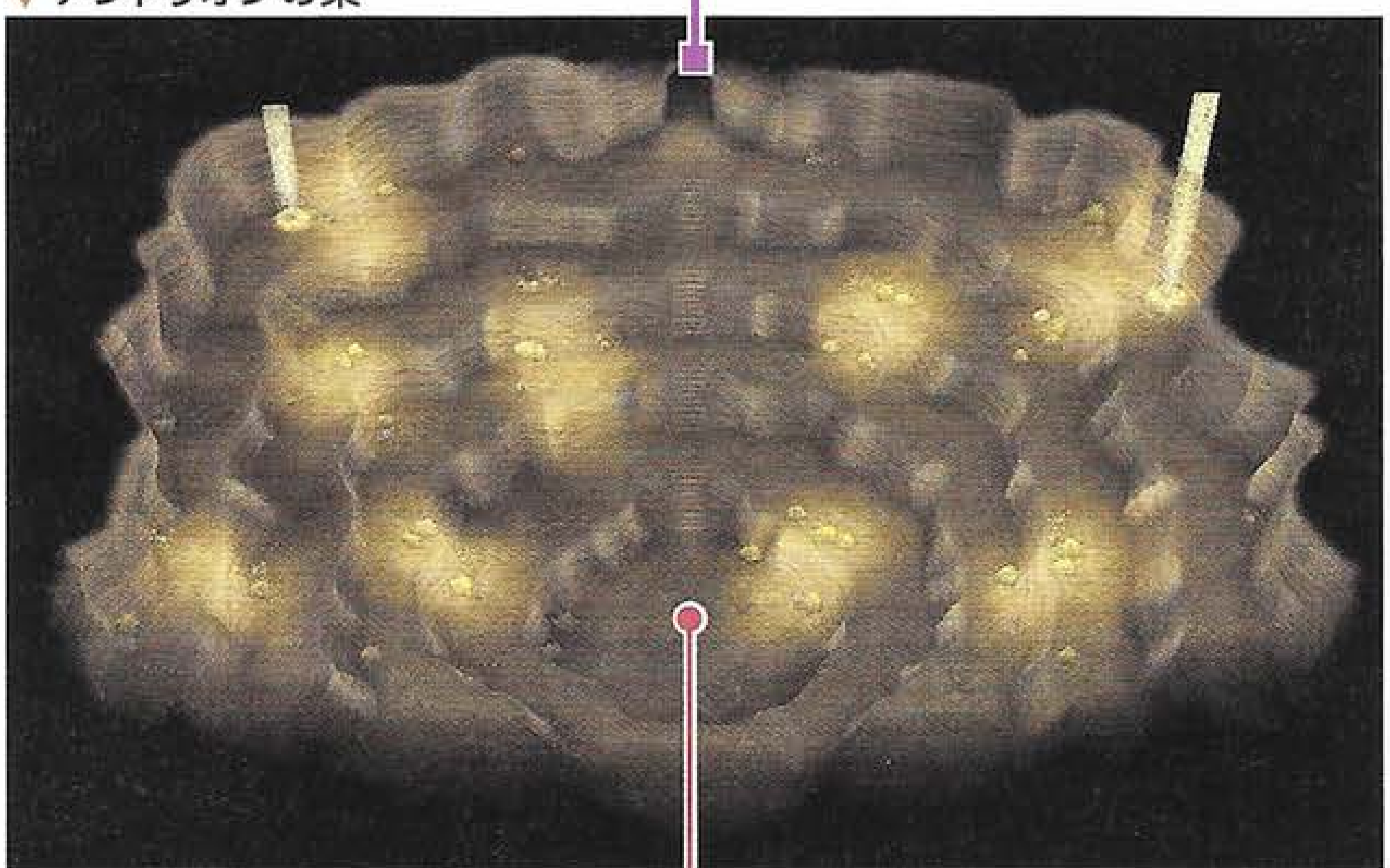
アイテムリスト

ア くものいと	カ きんのはり
イ ポーション	キ ひじょうぐち
ウ テント	ク エーテル
エ ポーション	ケ フェニックスのお
オ ポーション	

▼B2F



▼アントリオンの巣



▼B2F 小部屋

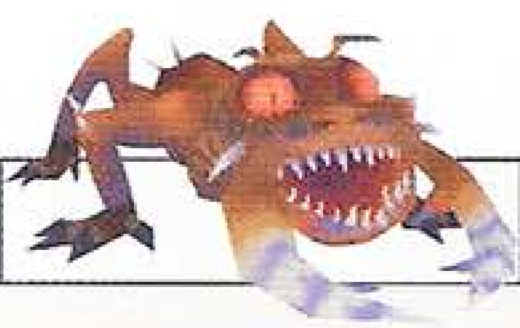


アイテムリスト

コ	♪ ラミアのたてごと
サ	なんきょくのかぜ
シ	ポーション
ス	くものいと
セ	シャドーブレイド
ソ	アイスロッド

Boss アントリオン

▶P.300



HP	2000	種族	―

目の色を見て攻撃手段を選ぼう

カウンターで「はんげきのつの」を使ってくるが、その条件はアントリオンの目の色によって変わる。色が白いときは物理攻撃、赤いときは召喚魔法以外の魔法に反応するのだ。「はんげきのつの」は非常に危険な攻撃なので、目の色をよく見て攻撃を使い分けよう。

セシルは目が赤いときに攻撃し、白いときは「ぼうぎょ」しておく。リディアは白いときに「アイスロッド」のアイテム魔法で弱点を突き、赤いときは「チョコボ」などの召喚魔法を使うのだ。また、ギルバートは「かいふくのうた」を歌いつづけよう。

白い目	赤い目
物理攻撃にカウンター	魔法攻撃にカウンター







リディアやギルバートがカウンターされると非常に危険。

Story Guide

ホブス山 ～ファブール城



ダムシアン城を目前にしたところで、ゴルベーザ率いる「赤き翼」が飛来。火のクリスタルは奪われてしまう。ローザがいうには、現在はこのゴルベーザがバロンの実権を握り、クリスタル集めに奔走しているらしい。次に狙われるであろう風のクリスタルを守るため、ホブス山を越えファブール城へ向かうことになる。

フローチャート *Flow Chart*

ホブス山 ▶P.136

西口	氷の壁を調べるとリディアが「ファイア」を修得
山頂	ヤン1人でドモボーイ×3を倒す
山頂	マザーボムを倒す
加入	ヤン

ファブールに迫る危機

最初にリディアが「ファイア」を覚えるので、火属性が弱点のスケルトンには「ファイア」で攻撃しよう。また、山頂で加入するヤンは物理攻撃が得意。「けり」で敵全体にダメージを与えよう。



▲ヤン



スピリットやボムといった火属性を吸収する敵には注意。



Check デカントアイテム入手のための選択

次に向かうファブール城の最後でギルバートが離脱する。彼はこれ以降パーティにもどらないため、デカントレベルを上げるなら今のうちだ。

現時点までに入手可能なデカントアイテムは「オートポーション」と「アイテムのちしき」だけ。しかし、ここで2つとも使うと、パロムとポロムのデカントアイテム「れんぞくま」が手に入らなくなってしまう。

どうするかは好みで決めればいいが、2周目のプレイで隠しボスに挑戦するつもりなら、「れんぞくま」を入手しておきたい(P.255参照)。



「れんぞくま」がほしいなら、デカントアイテムの使用は1つだけにしよう。

ファブール城 ▶P.138

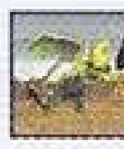
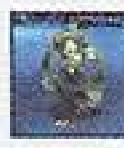
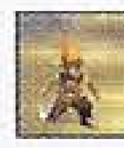
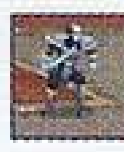
- **王の間** 王の間へ入り、問いに「はい」と答える
  - **離脱** リディア、ローザ
- **ファブール城** バロン軍との6連戦に勝利する
- **クリスタルルーム** セシル1人で竜騎士と戦う
  - **加入** リディア
- **宿屋** 宿屋のカウンターに近づくと自動的に右の塔 3Fへ移動
- **右の塔 3F** ファブール王が「デスブリンガー」をくれる
- **フィールド** ファブール城の北東にある船に近づくとデカントアイテム「カウンター」が手に入る
  - **離脱** リディア、ギルバート、ヤン

風のクリスタルを守り抜け

王の間に入るとバロン軍との6連戦が発生。ここで離脱する2人のうち、リディアはすぐ帰ってくるが、ローザはしばらくもどってこない。6連戦のあとの一騎打ちはセシルが倒されるか、竜騎士が「ジャンプ」を3回使うと終わり、物語が進行する。なお、暗黒騎士の装備品はここで手に入るものが最強なので、連戦前に買っておくといい。



6連戦はセシル、ギルバート、ヤンの3人だけで戦うことになる。

	名前	参照	HP
	ガーゴイル	▶P.268	240
	キャプテン	▶P.270	320
	サハギン	▶P.275	110
	ドモボーイ	▶P.282	100
	バロン海兵	▶P.283	210
	レーシイ	▶P.296	130

Check リヴィングウェイ、ダビングウェイと続けて遭遇

ファブール城の宿屋でリヴィングウェイと話すと、彼はダビングウェイになってチョコボの森に移動する。そこで話しかけると、今度はキャンピングウェイになり、「テント」を売ってくれと頼んでくるのだ。ここで「はい」と答えて「テント」を選ぶと、所持数すべて渡すことになる。「いいえ」と答えても話は進められるので、あえて「テント」を渡す必要はない。



チョコボの森はファブール城の東にあるので、会いにいってみよう。



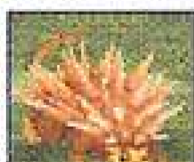
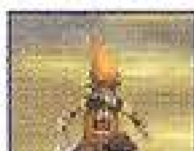
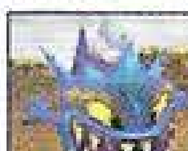
「テント」の代金は何個渡しても300ギル。数が多いと損してしまう。

ミシディア～バロン城2へ ▶P.142

出現するモンスター Monster

属性の■は弱点、■は半減、■は吸収を示す

ファブール城周辺

	名前	参照	HP	種族	属性
	ガトリンガ	▶P.268	215	―	火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回
	コカトリス	▶P.273	241	バード	火 氷 雷 水 土 **風** 聖 闇 回
	ソードラット	▶P.279	31	ビースト	火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回
	ドモボーイ	▶P.282	100	―	火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回
	ペイニーボム	▶P.289	222	―	**火** **氷** 雷 水 土 風 聖 闇 回
	ボム	▶P.290	55	―	**火** **氷** 雷 水 土 風 聖 闇 回

Mount Hobs

ホブス山

推奨レベル　セシル21



Guide ローザは「せいなるや」で攻撃

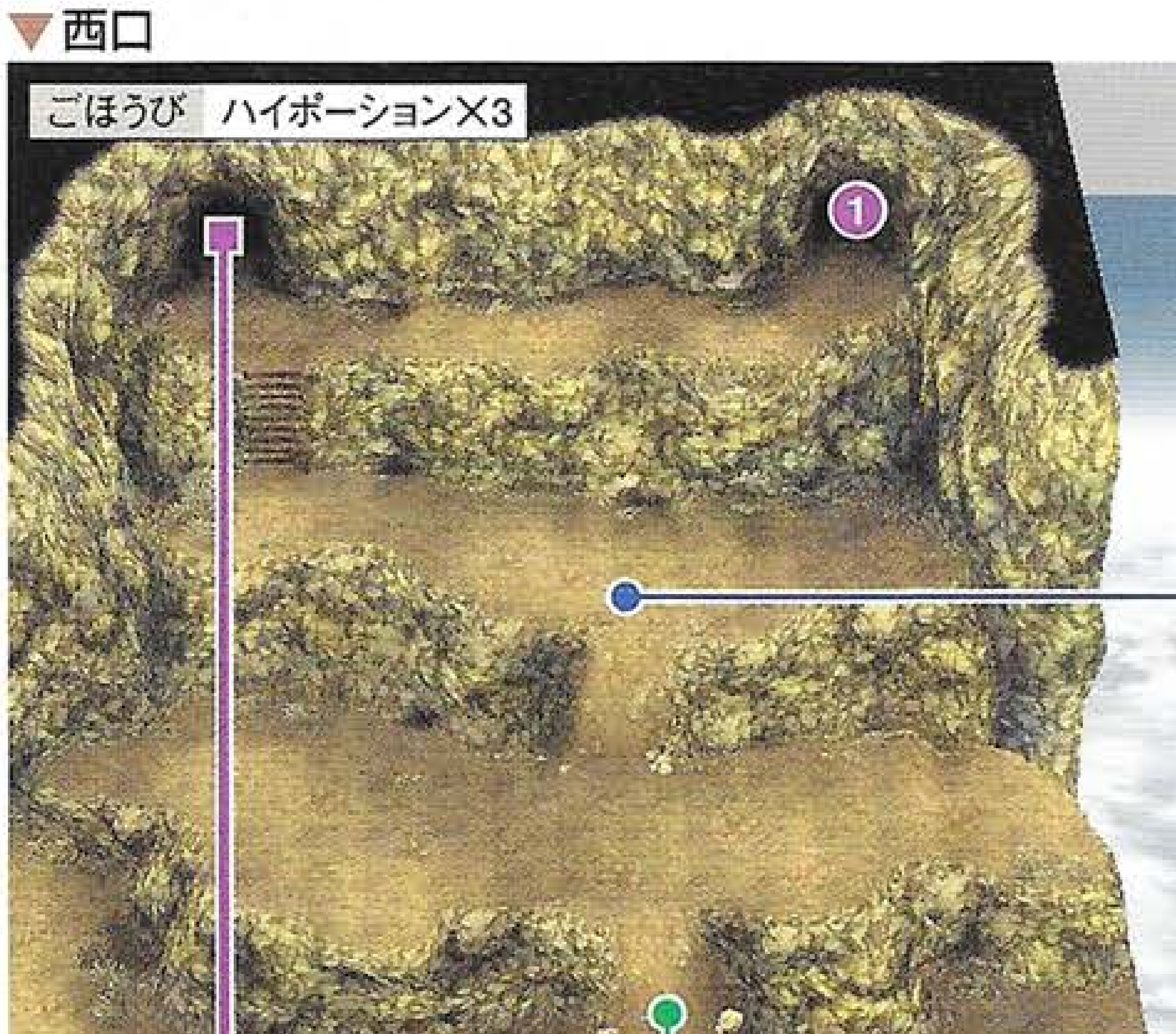
種族がバード系のモンスター、および聖属性が弱点のモンスターがよく出現するため、ローザが「せいなるや」で攻撃すれば大ダメージを狙える。本来は回復魔法が得意なローザだが、ここでの回復はギルバートの「かいふくのうた」にまかせていい。また、アンデッド系の敵はみな火属性を弱点にしている。リディアが山に入ったときに覚える「ファイア」が、さっそく役に立つはずだ。



セシルが一撃で倒せないようなモンスターでも、ローザなら一撃で倒せることがある。

マップ *Map*

▼西口



「ファイア」を修得

ローザがパーティにいる状態で氷を調べると、リディアが「ファイア」を覚えて氷を溶かしてくれる。これで先に進めるようになるのだ。



▼5合目



⚠ 要注意



ボム×6

火属性の攻撃にカウンターで「じばく」を使うため、「ファイア」を全体にかけると大惨事になる。ほかの属性で攻撃しよう。

アイテムリスト

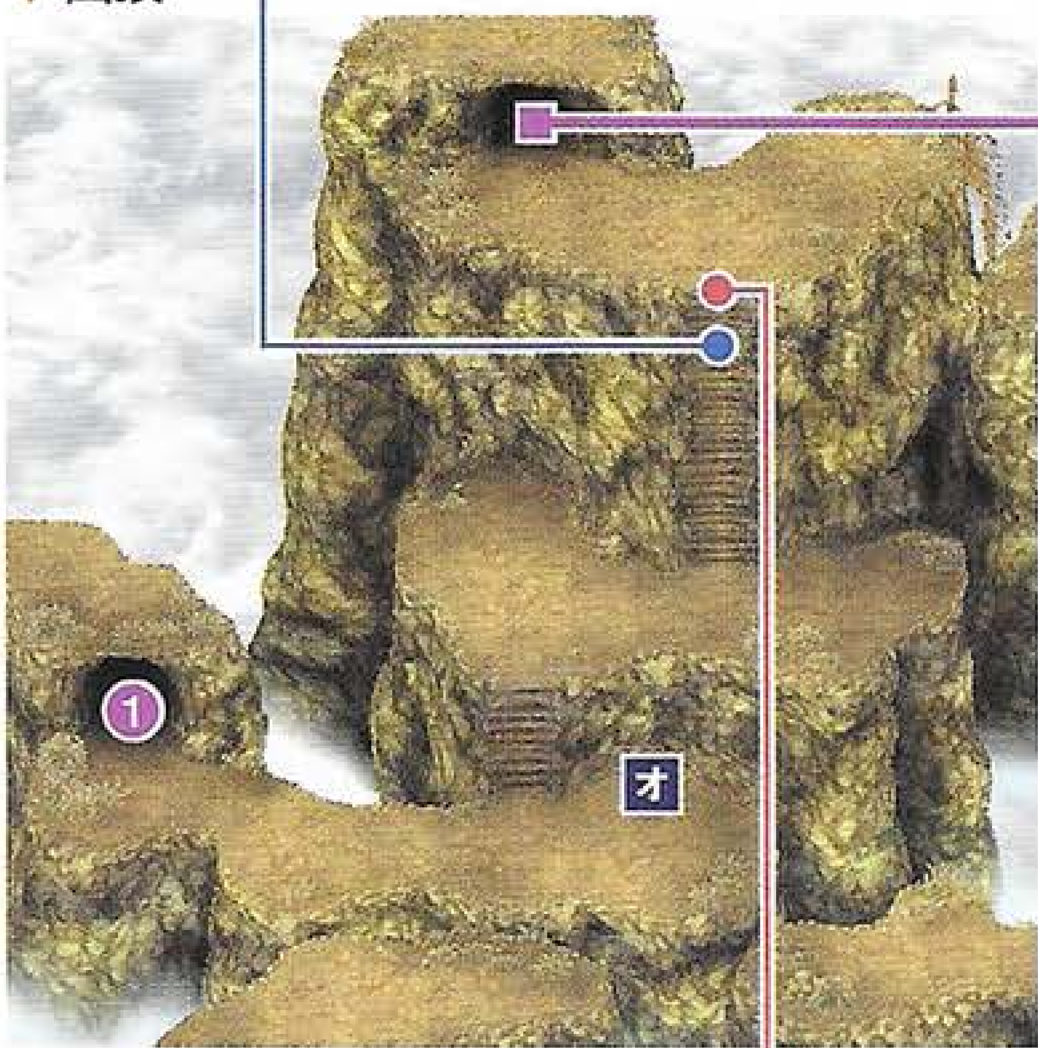
ア テント	ウ きんのはり
イ ポーション	エ 960ギル

ドモボーイを「けり」で倒す

階段を上りきると、ヤン1人でドモボーイ×3と戦うバトルが始まる。このバトルで受けたダメージは、直後のボス戦に持ち越されるため、余計なダメージは受けたくない。開始直後に「けり」を使ってまとめて倒そう。



▼山頂



▼東口



東口

アイテムリスト

オ	＼ せいなるや



Boss マザーボム

▶P.301

HP	11000	種族	ー

火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

「だいばくはつ」を「ぼうぎょ」でしのぐ

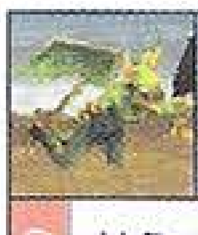
HP10000以下になると巨大化し、3からカウントダウンを開始。これが0になると使ってくる「だいばくはつ」を、いかに耐えるかがポイントだ。カウントダウン中にHPを回復しておき、0になる直前でヤンは「がまん」、ギルバートは「かくれる」、ほかの味方は「ぼうぎょ」をしよう。そのあとは、出現したボム×3とペイニーボム×3を倒せばいい。



ギルバートは「かいふくのうた」を歌うと身動きできず、「だいばくはつ」に対処できない。

出現するモンスター Monster

属性の■は弱点、■は半減（※1）、■は吸収を示す



ガーゴイル ▶P.268

HP	240	種族	リザード

火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

Caution: 対象のHPを1ケタにする「トルネド」を使われる前に急いで倒したい。ローザの「せいなるや」で攻撃するのがオススメだ。



スケルトン ▶P.277

HP	135	種族	アンデッド

火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

Caution: ときおり使う「サンダー」を受けると、かなりのダメージになる。複数で出現したら「ファイア」で一掃しよう。



コカトリス ▶P.273

HP	241	種族	バード

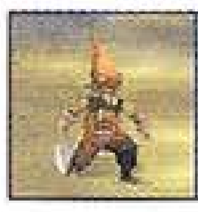
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



スピリット ▶P.278

HP	86	種族	ゴースト

火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



ドモボーイ ※2 ▶P.282

HP	100	種族	ー

火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



ペイニーボム ▶P.289

HP	222	種族	ー

火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



ボム ▶P.290

HP	55	種族	ー

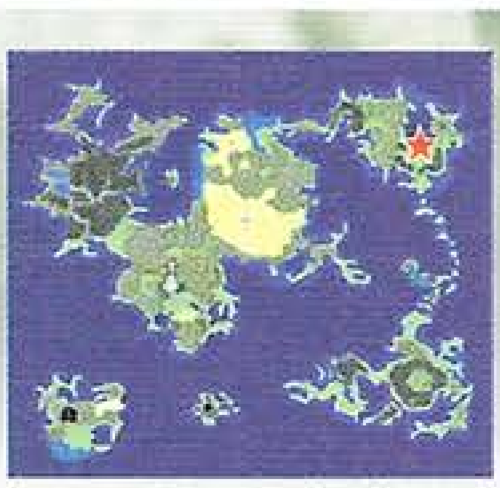
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

※1 土属性を半減するモンスターに「クエイク」と「どとん」は当たらない。 ※2 イベントバトルでのみ出現。

Fabul Castle

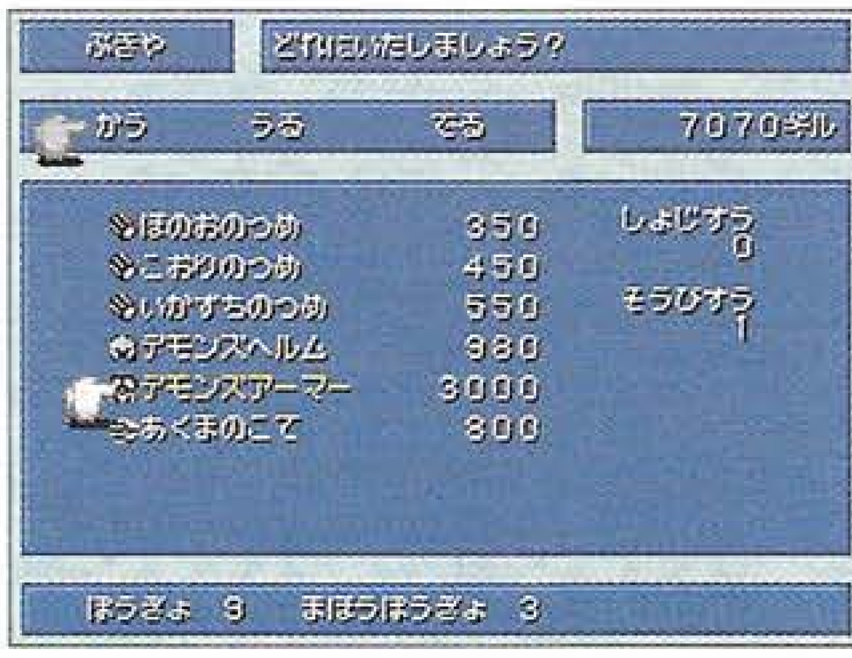
ファブール城

回復	宿屋 100ギル



Guide ヤンに「いかずちのつめ」を装備させよう

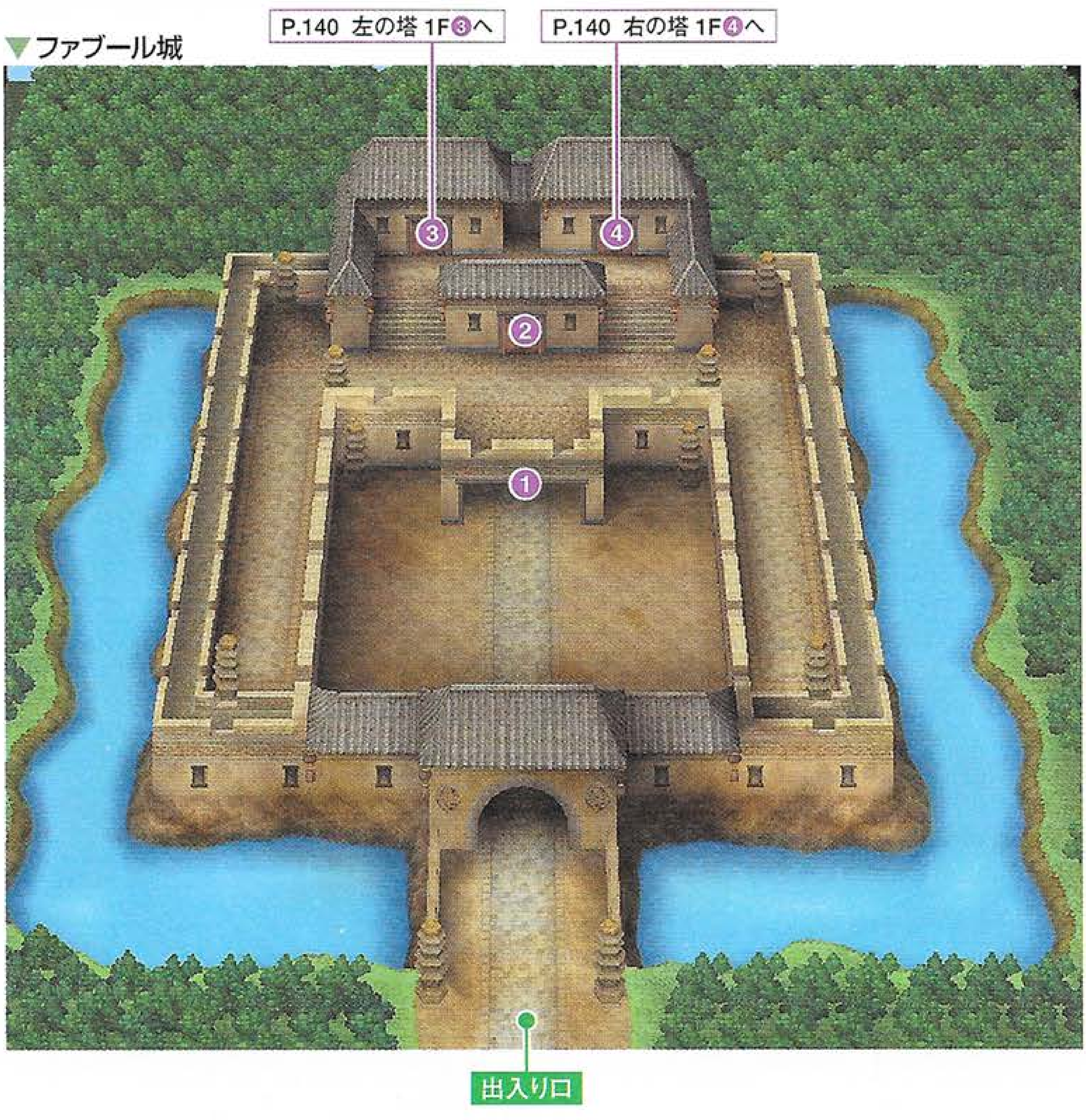
武器防具屋で売られている装備品のうち、優先して購入したいのは「いかずちのつめ」。これは城内で発生する6連戦に、雷属性を弱点とするモンスターが多く出現するためだ。次にセシルの防具一式をそろえ、余裕があればほかの種類の爪を買っておく。爪は両手に装備できるが、違う属性のものを同時に装備すると使いにくい。両手に装備したいなら、同じ属性を2個買っておこう。



暗黒騎士の防具はここでしか買えない。所持金がたりないなら2個目の爪より防具を優先だ。

マップ *Map*

▼ファブール城

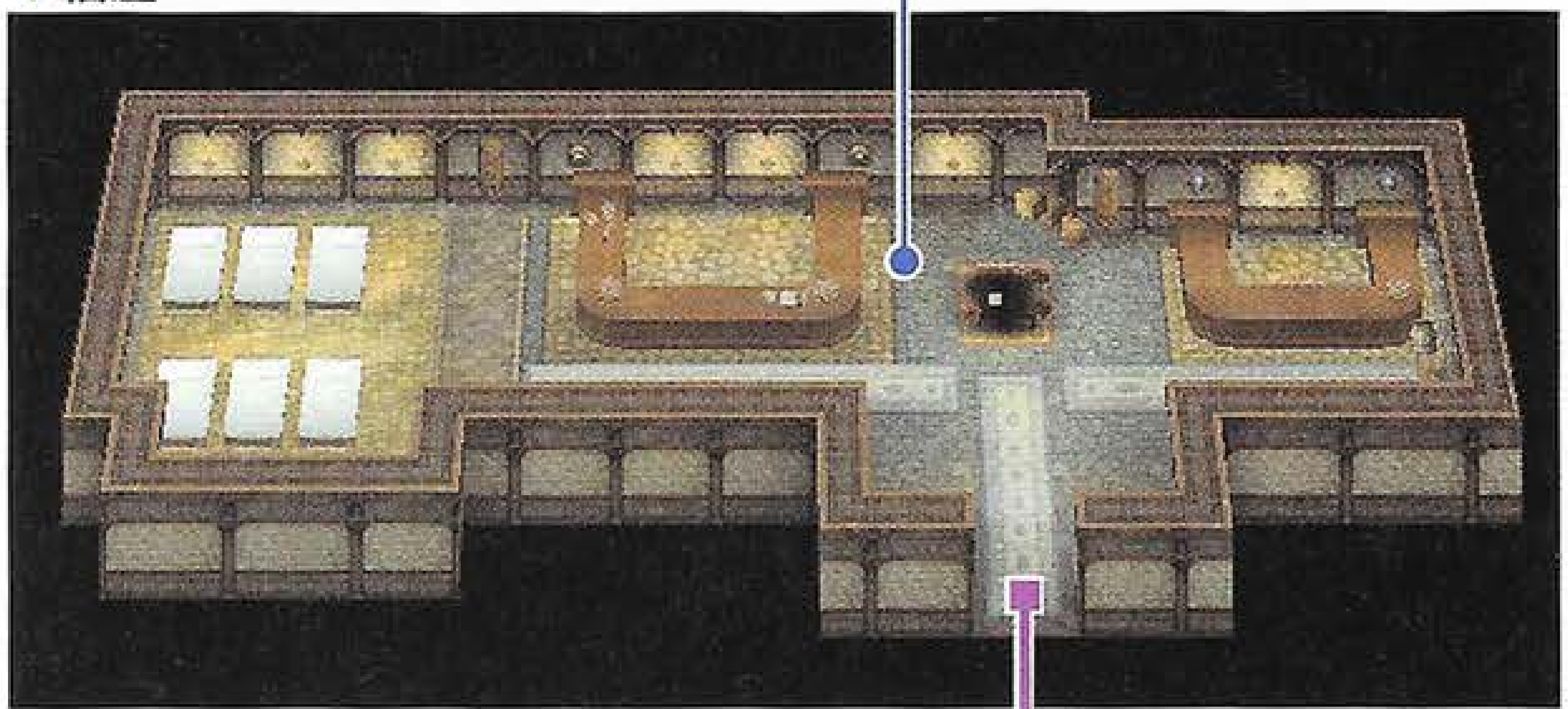


イベントシアターを見せてもらおう

宿屋にリヴィングウェイがいて、会話するとダビングウェイになり、イベントシアターを見せてくれる。なお、以前に見せてくれたモンスター図鑑は、でぶチョコボに話しかければ見られるようになっている。

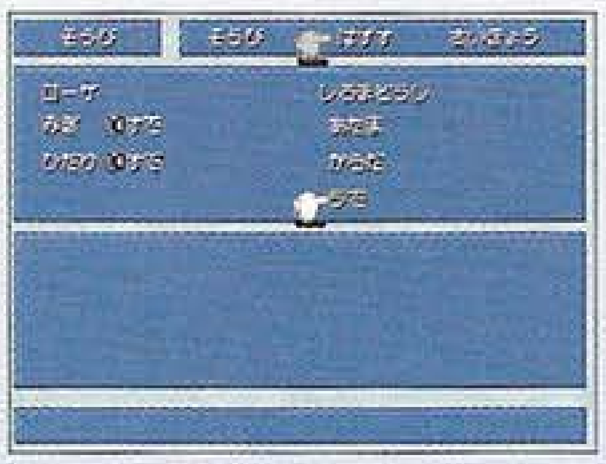


▼宿屋



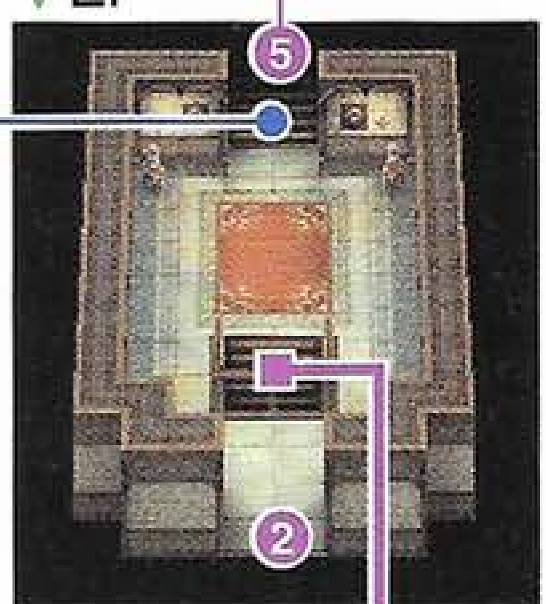
王の間へ行く前に準備を

王の間に入ると、そのままバロン軍との6連戦に突入する。事前にHPの回復など、準備を整えておこう。

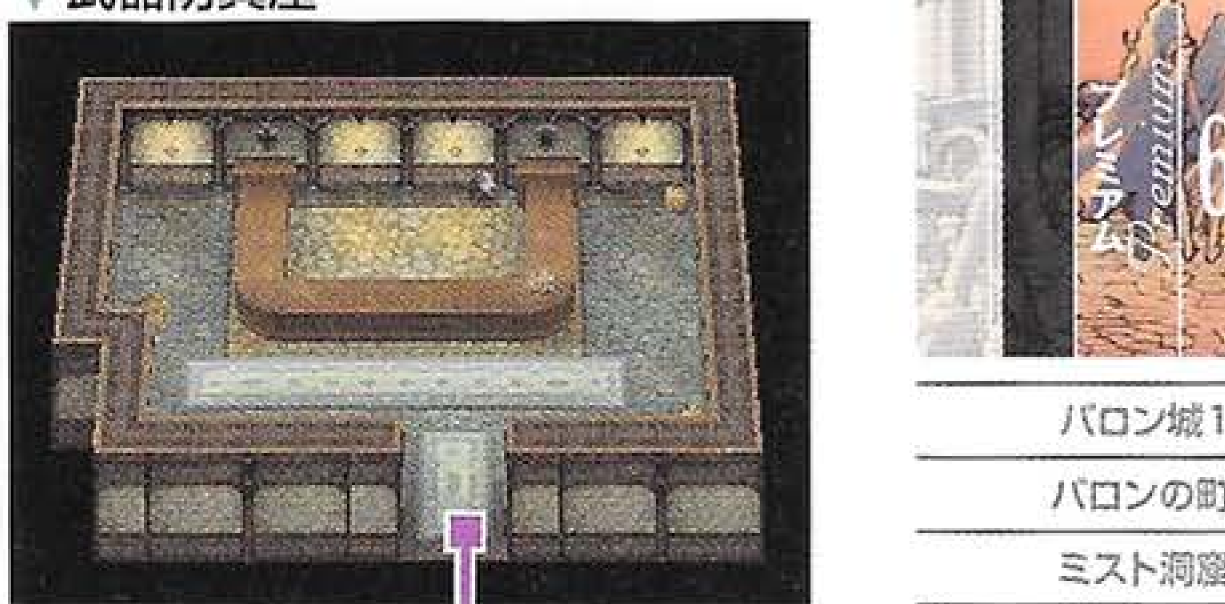


P.141 王の間⑤へ

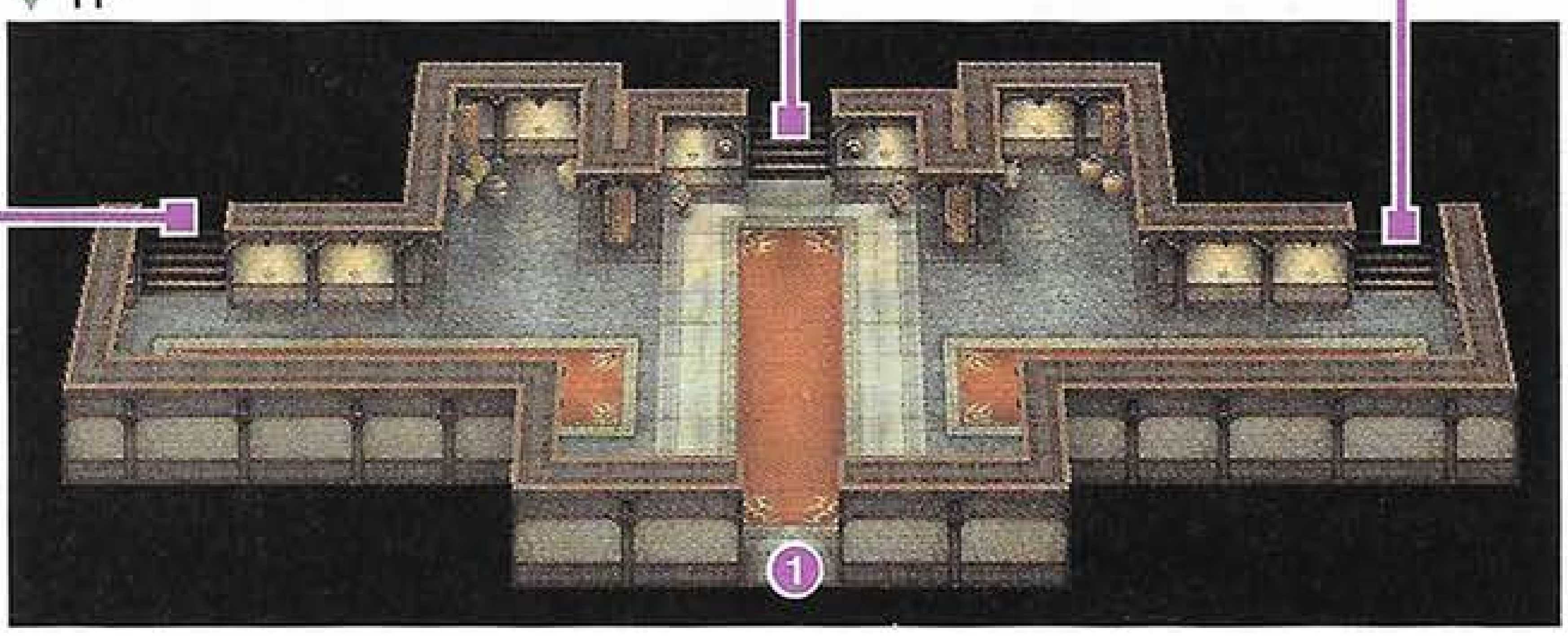
▼2F



▼武器防具屋



▼1F



ショップリスト *Shop List*

道具屋			
ポーション	30	めぐすり	30
フェニックスのお	100	どくけし	40
きんのはり	80	テント	100
おとめのキッス	60	ギサールのやさい	50

武器防具屋			
ほのおのつめ	350	デモンズヘルム	980
こおりのつめ	450	デモンズアーマー	3000
いかずちのつめ	550	あくまのこて	800

1 システム System
2 キャラクター Character
3 デカントアビリティ Decant Ability
4 ストーリー Story
5 データ Data
6 プレミアム Premium

バロン城1
バロンの町
ミスト洞窟
カイポ
地下水脈
ダムシアン城
アントリオン洞窟
ホブス山
ファブール城
ミシディア
試練の山
昔の水路
バロン城2
ミストの村
ミスリルの村
エブラーナ城
トロイア城
トロイアの町
チョコボの村
磁力の洞窟
ゾットの塔
アガルト

ヤンの奥さんにあいさつ

左の塔 3Fにはヤンの奥さんがいる。これ以降にも彼女には何度か会うことになるので、あいさつするついでに居場所を覚えておこう。



王様のベッドでひと休み

6連戦の前なら、ベッドを調べることでHPとMPをタダで回復できる。なお、6連戦のあとはここに王様が座っていて、休むことができない。



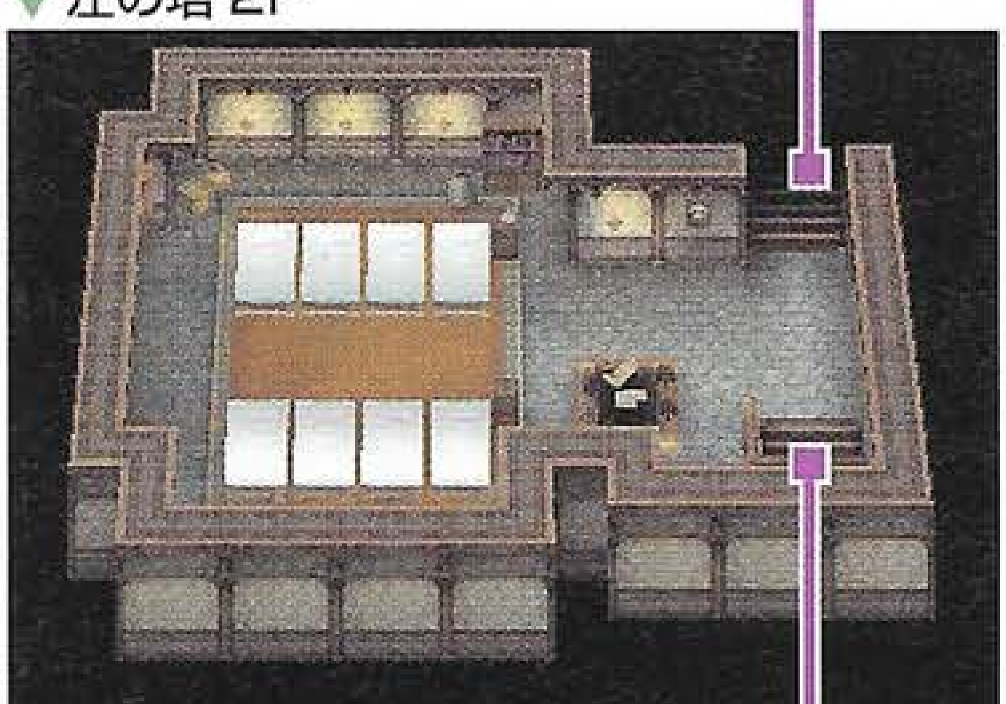
▼左の塔 3F



▼右の塔 3F



▼左の塔 2F



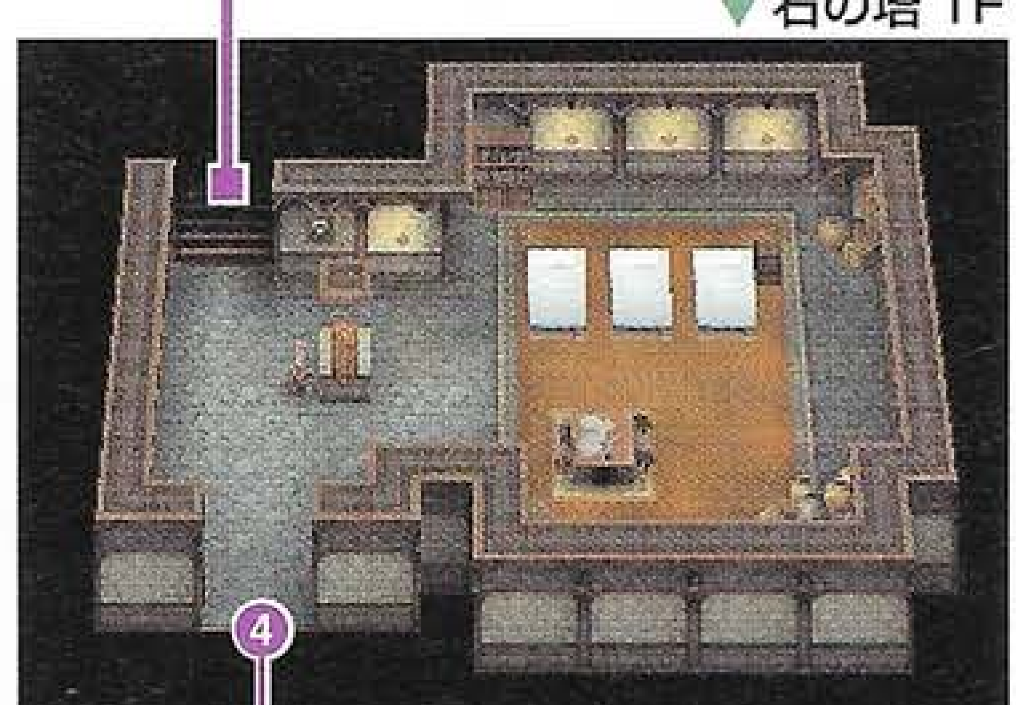
▼右の塔 2F



▼左の塔 1F



▼右の塔 1F



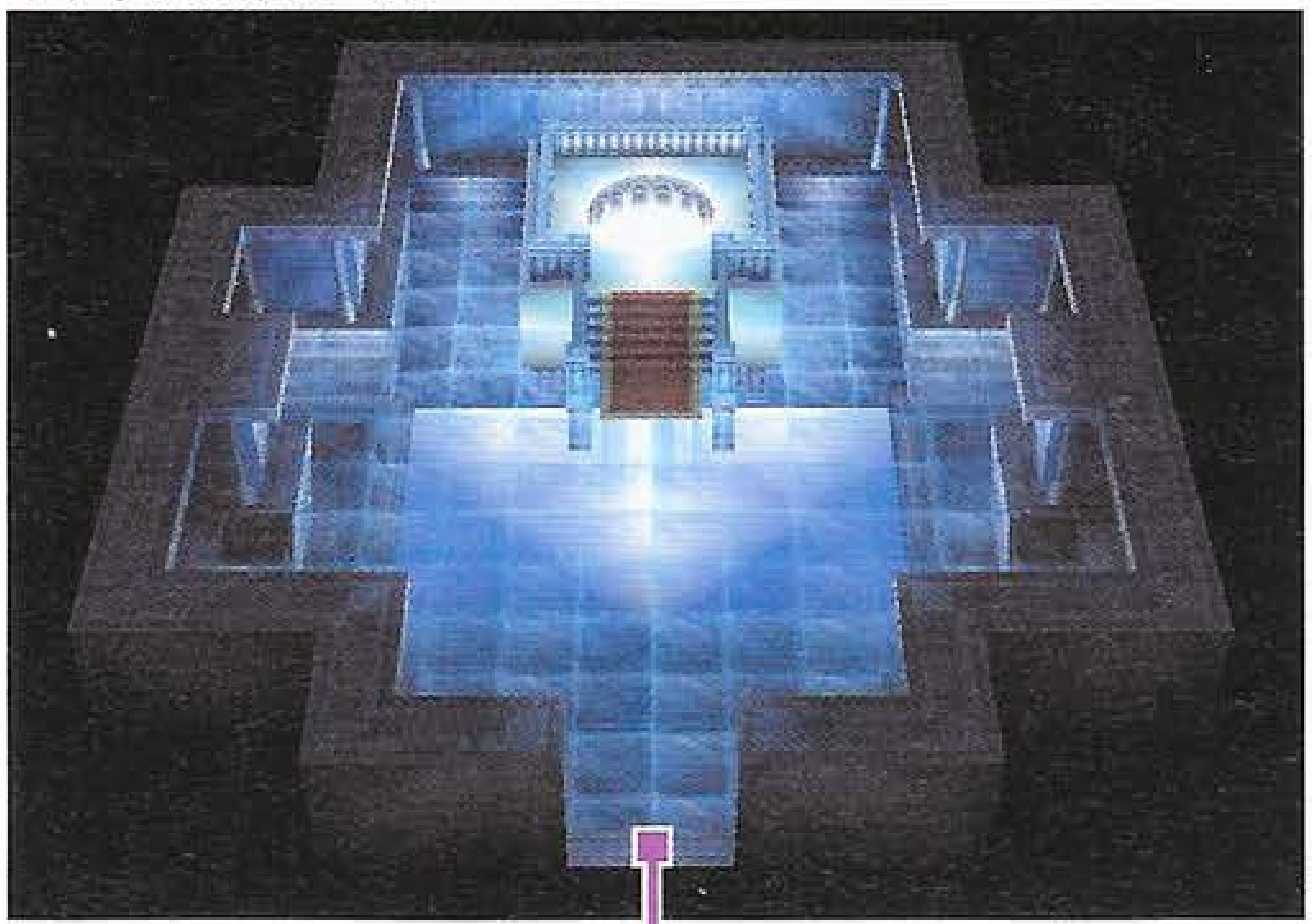
P.138 ファブール城③へ

P.138 ファブール城④へ

アイテムリスト

ア ポーション	エ ゼウスのいかり
イ なんきょくのかぜ	オ バッカスのさけ
ウ ボムのかけら	カ テント

▼クリスタルルーム

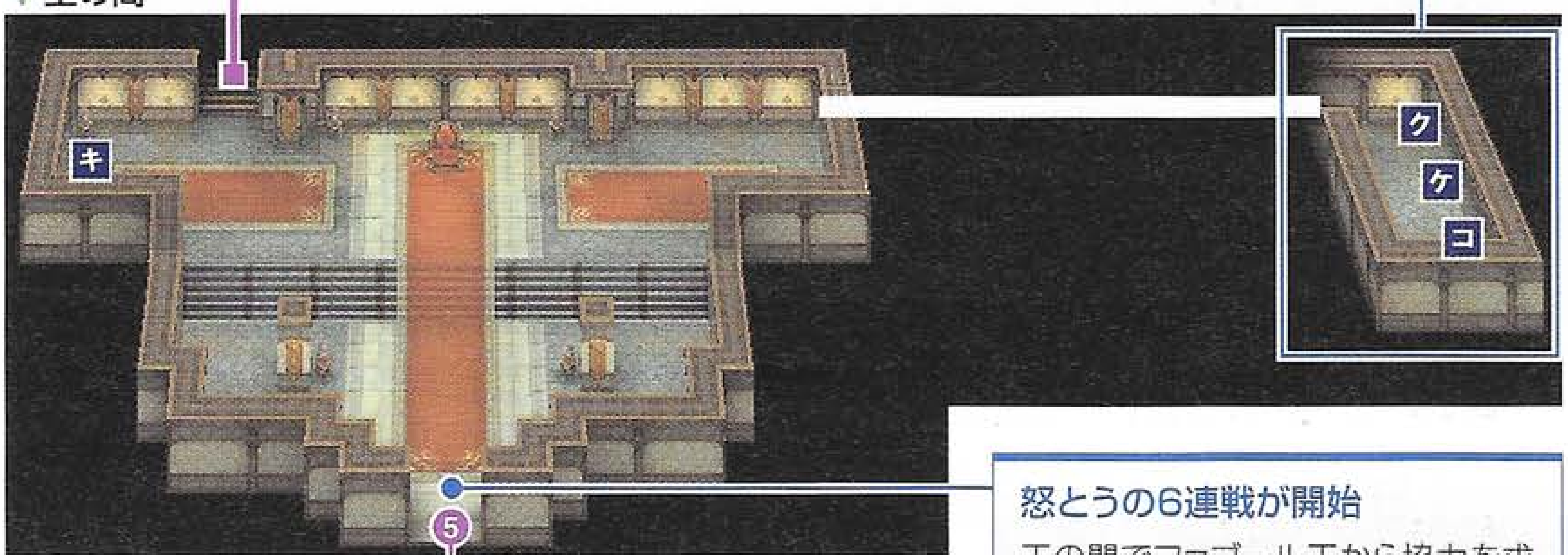


王の間にある隠し部屋

玉座の東側にある隠し通路を進んでいくと、宝箱が3つある隠し部屋に入れる。バロン軍との戦いが終わり、城内を自由に移動できるようになったらアイテムを取りにこよう。



▼王の間



P.139 2F⑤へ

怒とうの6連戦が開始

王の間でファブール王から協力を求められる。これに「はい」と答えると、リディアとローザがパーティから離脱。セシル、ギルバート、ヤンの3人とバロン軍との6連戦が始まる。

アイテムリスト

キ	エルメスのくつ
ク	くものいと
ケ	デモンズシールド
コ	エーテル

バロン軍との6連戦を勝ち抜くには

バロン軍との6連戦では、バトルの合間にHPを回復することはできない。しかも白魔法を使えるキャラクターがおらず、味方の人数も少ないためバトル中の回復に手間取りやすいのだ。回復のチャンスを逃してピンチを招くことのないように、以下の攻略法を参考に戦ってほしい。

6連戦の戦い方

1戦目 3戦目 6戦目



バロン海兵×2
キャプテン×1

キャプテンを倒すとバロン海兵はこんらん状態になる。こうなれば恐くないので、トドメを刺す前に「かいふくのうた」などでHP回復しよう。

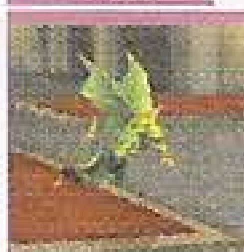
2戦目 5戦目



ドモボーイ×1
サハギン×1
レーシイ×1

ヤンが「いかずちのつめ」を装備していれば、「けり」1発でレーシイだけにできるはず。残るレーシイは、味方の回復がすんでから倒すのだ。

4戦目



ガーゴイル×1

HPを1ケタにする「トルネド」を使ってくる。とはいえヤンなら「たたかう」1回で倒せるので、すぐさま「たたかう」で攻撃すればいい。

Story Guide

ミシディア ～バロン城 2

風のクリスタルはゴルベーザの手に渡り、ローザまでもさらわれてしまった。ローザとクリスタルを取りもどすため、海路からバロンへ向かう一行。だが、途中リヴァイアサンの襲撃を受け、仲間は散り散りになってしまう。海岸に漂着したセシルが目を覚ますと、そこに見えたのはかつて自らが襲撃した町、ミシディアだった。



フローチャート *How Chart*

ミシディア ▶P.144

- 祈りの館｜長老に近づく
  - 加入｜パロム、ポロム

暗黒の力との決別

暗黒の力の限界を悟ったセシルは、長老の勧めで試練の山へ行くことに。そのお供にパロムとポロムがついてくる。


▲パロムとポロム

試練の山 ▶P.147

- 3合目｜テラに近づく
  - 加入｜テラ
- 山頂｜スカルミリョーネ1・スカルナント×4を倒す
- 山頂｜スカルミリョーネ2を倒す
- 山頂｜石板の前に立ってセシルがパラディンになったあと、セシルひとりで暗黒騎士の攻撃に耐え抜く

スカルミリョーネを撃退

スカルミリョーネとは2回戦うが、その合間に魔方陣まで引き返せるので、いったん回復とセーブをしておくといい。スカルミリョーネ2を倒すと、7合目にデカントアイテム「のろい」が出現する。また、パラディンになったセシルと暗黒騎士との一騎打ちは、ひたすら「ぼうぎょ」で耐え抜くしかない。



暗黒騎士	▶P.265
HP	????



暗黒騎士を攻撃すると、剣を収めて耐えろと促されてしまう。

ミシディア ▶P.144

- 祈りの館｜長老に近づく
- デビルロード｜魔方陣の上に乗ってバロンの町へ移動

デビルロードでバロンの町へ

長老のところへもどるとデビルロードが使用可能になる。魔方陣の上に乗れば、バロンの町との往復ができるのだ。

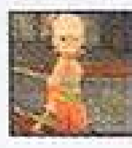


バロンの町 ▶P.117

- **宿屋** ヤンと会話したあとバロン近衛兵×2を倒す
- **宿屋** ヤンを倒し「バロンのカギ」を入手
  - **加入** ヤン
- **バロンの町** 昔の水路への扉で「バロンのカギ」を使う

ヤンとの再会、まさかの襲撃

宿屋の2Fにヤンがいて、彼と会話するとバロン近衛兵やヤンとの2連戦に突入する。カウンターを使うバロン近衛兵は、強力な魔法を使って少ない手数で倒そう。2連戦に勝ち抜くとヤンが仲間にもどり、「バロンのカギ」が手に入る。これで昔の水路のほか、武器防具屋に入ることができ、キャンピングウェイにも出会えるのだ。



ヤン	▶P.294
HP	????



バロン近衛兵	▶P.284
HP	560

昔の水路 ▶P.150

- **B1F** バロン城へ進む

バロンの町と城を結ぶ抜け道

バロン城へ潜入する際の通り道で、ボス戦などは発生しない。ただし、城内ではセーブができないため、事前に水路内の魔方陣でセーブしておこう。

バロン城2 ▶P.153

- **1F** ベイガンを倒す
- **王の間** カイナッツォを倒す
  - **離脱** パロム、ポロム
  - **加入** シド
- **フィールド** エンタープライズが手に入る

バロン城で待ち受けるカイナッツォ

セシルの部屋のベッドで休息をとれるので、昔の水路で受けたダメージを回復しておこう。また、ベイガン戦に勝利したあとも、カイナッツォ戦に挑む前に、部屋にもどって回復しておくといい。なお、カイナッツォを倒したあとは、そのままパロムとポロムが離脱してしまう。



Check 空の旅の前にデカントアイテムを入手

カイナッツォを倒すと、昔の水路 B3Fにデカントアイテム「つなみ」が出現。また、パロムとポロムのデカントアイテムも入手可能だ。こちらはミシディアの祈りの部屋へ行き、長老に話しかけよう。離脱前に双子の片方に2つ、もう片方に1つデカントアイテムを使っていれば、「れんぞくま」が手に入る。



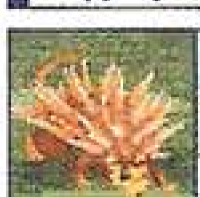
ミシディアへはエンタープライズよりもデビルロードで行くのが早い。

ミストの村～磁力の洞窟へ ▶P.158

出現するモンスター Monster

属性の■は弱点、■は半減(※)、■は吸収を示す

ミシディア周辺



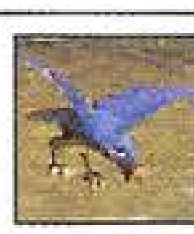
ガトリンガ		▶P.268	
HP	215	種族	―
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回			

Caution 物理攻撃に対しカウンターで「はり」を使ってくる。パロムに「フレイムロッド」を装備させ、アイテム魔法で攻撃だ。

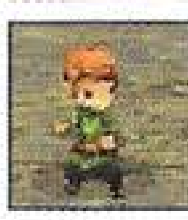


ズー		▶P.276	
HP	941	種族	バード
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回			

Caution 攻撃力、防御力ともに非常に高い。一撃で戦闘不能にすることがある「デスブリンガー」で攻撃してみよう。



コカトリス		▶P.273	
HP	241	種族	バード
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回			



ミニマジシャン		▶P.293	
HP	50	種族	まどうし
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回			

※ 土属性を半減するモンスターに「クエイク」と「どとん」は当たらない。

Mysidia

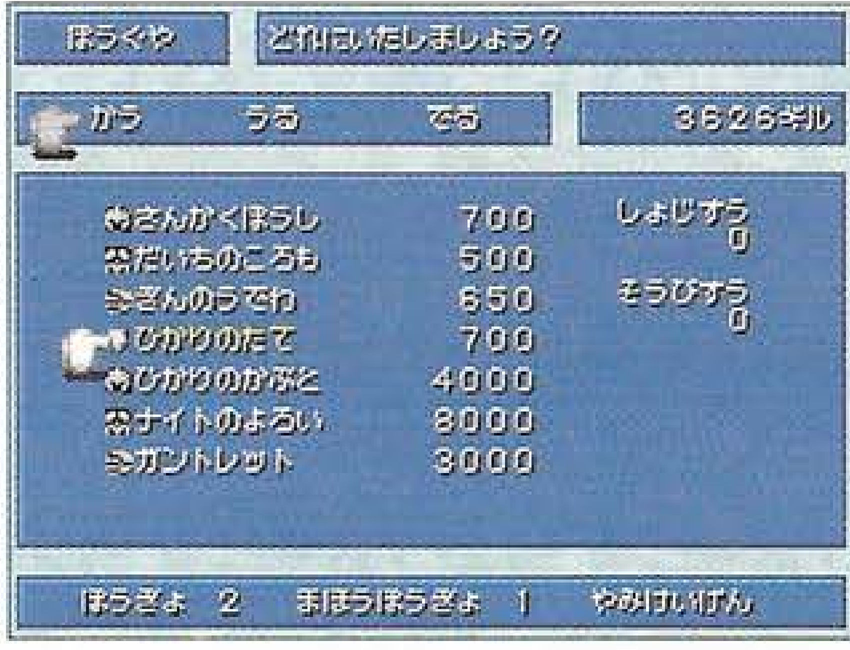
回復 宿屋 200ギル



ミシディア

Guide テラの装備とパラディン用の防具を購入

次に向かう試練の山でテラが再加入するので、彼のために「フレイムロッド」「だいちのころも」「ぎんのうでわ」を用意しておこう。所持ギルに余裕があるなら、パラディン用の防具も買っておくといい。セシルがパラディンになった直後は、防具を何も装備していないので、これらが必要となるのだ。ただし、パラディンは装備できる防具の種類が多いので、専用の防具にこだわる必要はない。



パラディン用の防具をムリにそろえる必要はない。所持ギルと相談し、安いものから買おう。

マップ *Map*

▼ミシディア



P.146 祈りの館⑥へ

住民の仕返しに注意

宿屋の近くにいる黒魔道士に話しかけると、以前にクリスタルを強奪された仕返しとばかりに、「トード」をかけてくる。彼以外にも仕返しをしてくる住民がいるので注意しよう。



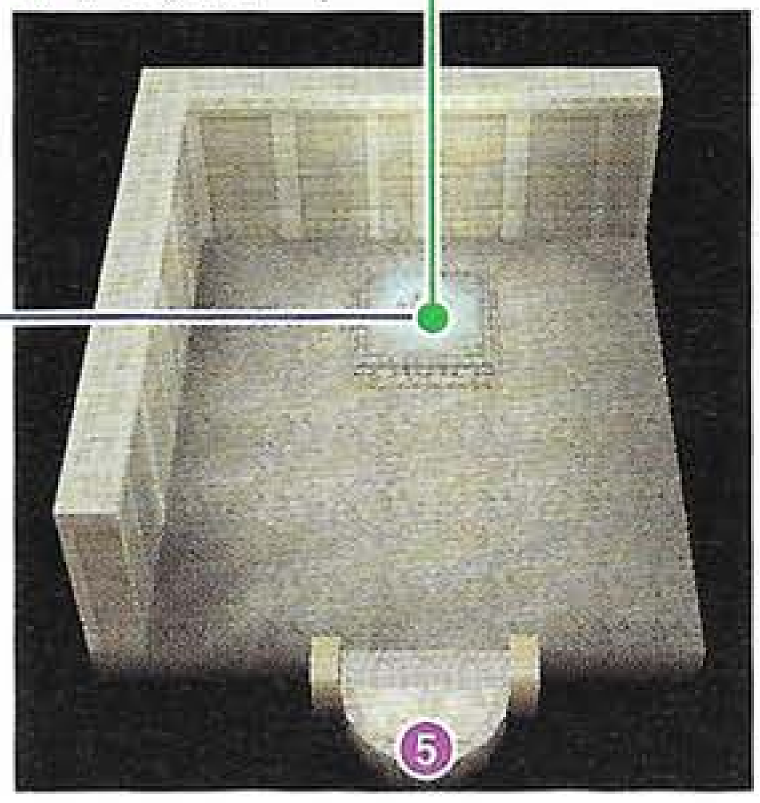
バロンの町へつながる道

セシルがパラディンになってミシディアへもどってきたあとは、バロンへ潜入するためにデビルロードを利用することになる。魔方陣の上に立てば、一瞬でバロンの町まで行けるのだ。



P.119 バロンの町 デビルロードへ

▼デビルロード



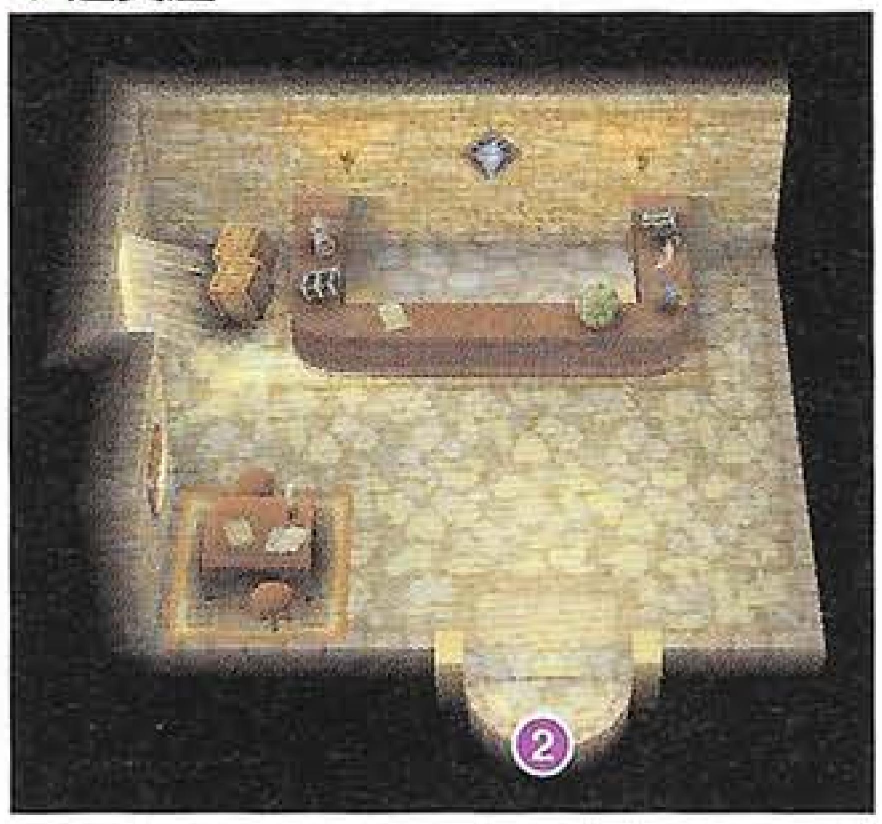
▼武器屋



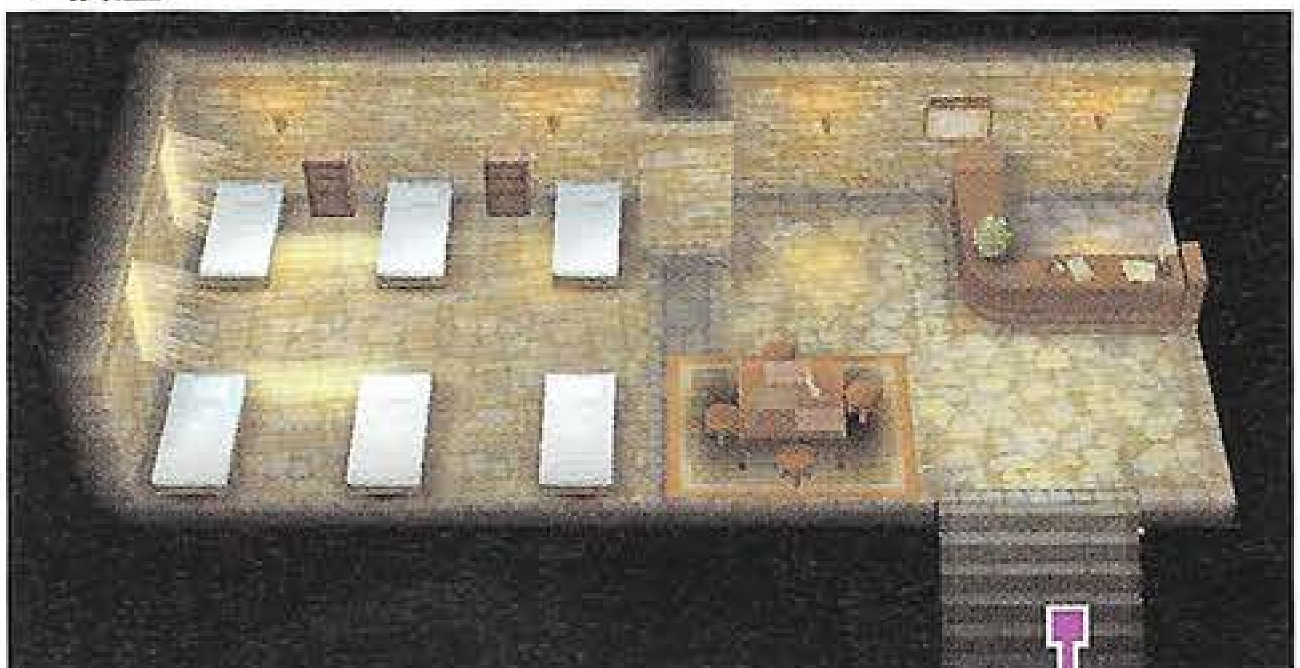
▼防具屋



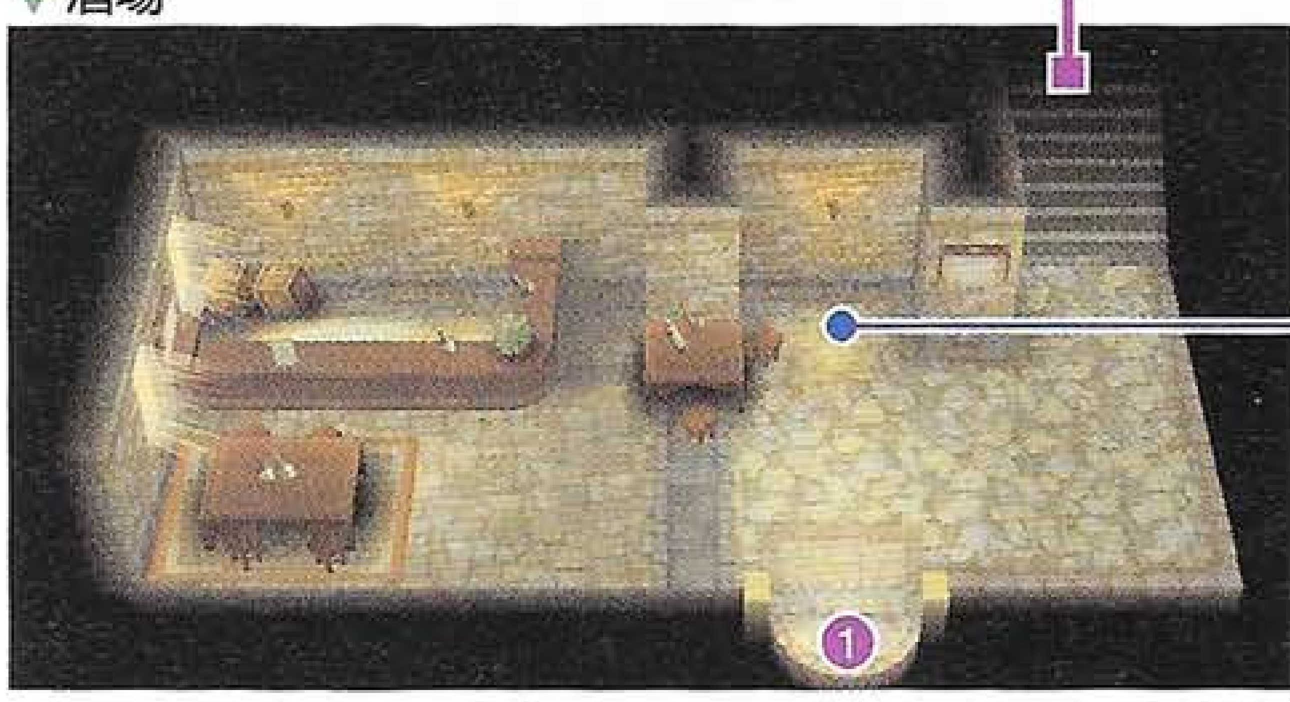
▼道具屋



▼宿屋



▼酒場



仕返しをやめない住民

祈りの館で長老に会ったあとは、住民のほとんどが仕返しをやめてくれる。しかし、ここにいる踊り子だけは、そのあとも会話するたびにコブタ状態にしてくるのだ。



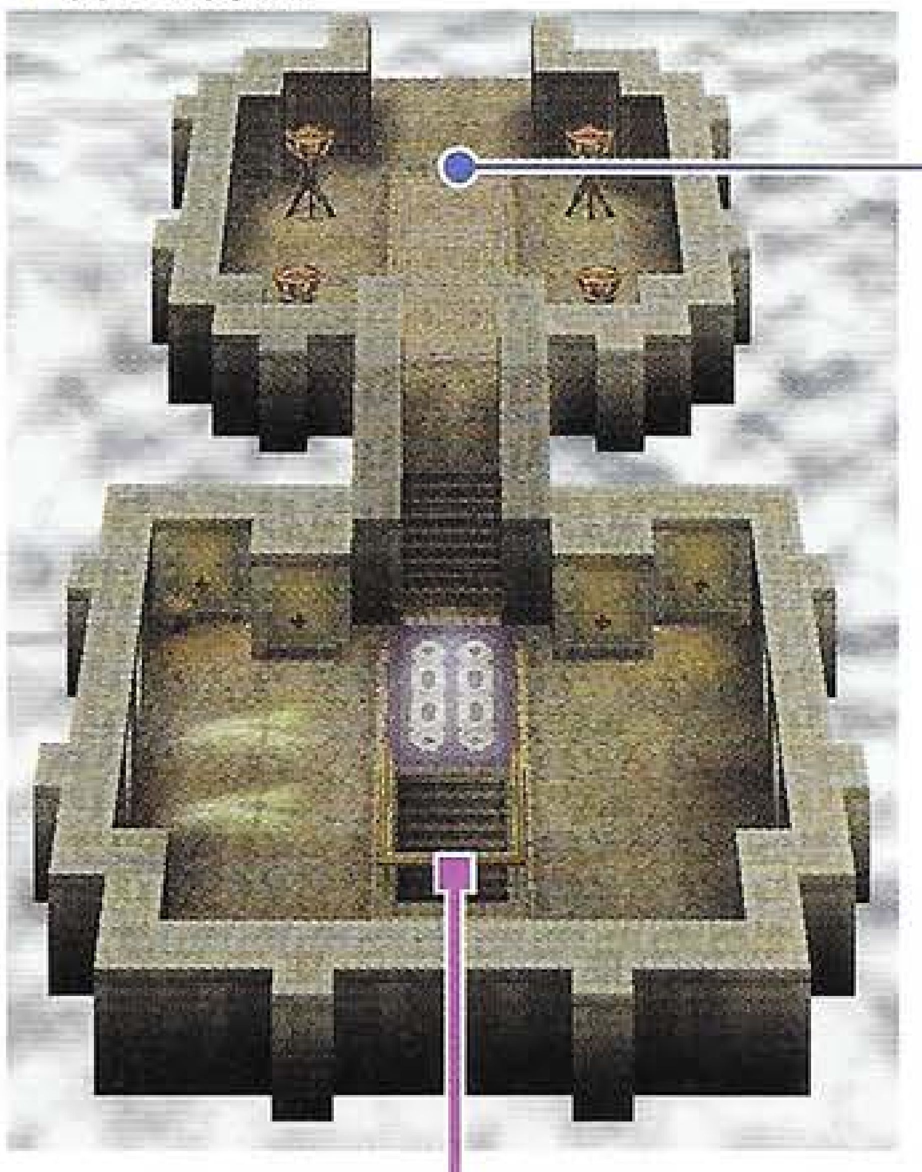
ショップリスト　Shop List

道具屋			
ハイポーション	150	どくけし	40
フェニックスのお	100	コテージ	500
きんのはり	80	ひじょうぐち	200
やまびこそう	50	かいじゅうずかん	50

武器屋	
アイスロッド	220
フレイムロッド	380
いやしのつえ	480
パワーボウ	700
せいなるや	500

防具屋	
さんかくぼうし	700
だいちのころも	500
ぎんのうでわ	650
ひかりのたて	700
ひかりのかぶと	4000
ナイトのよろい	8000
ガントレット	3000

▼祈りの部屋

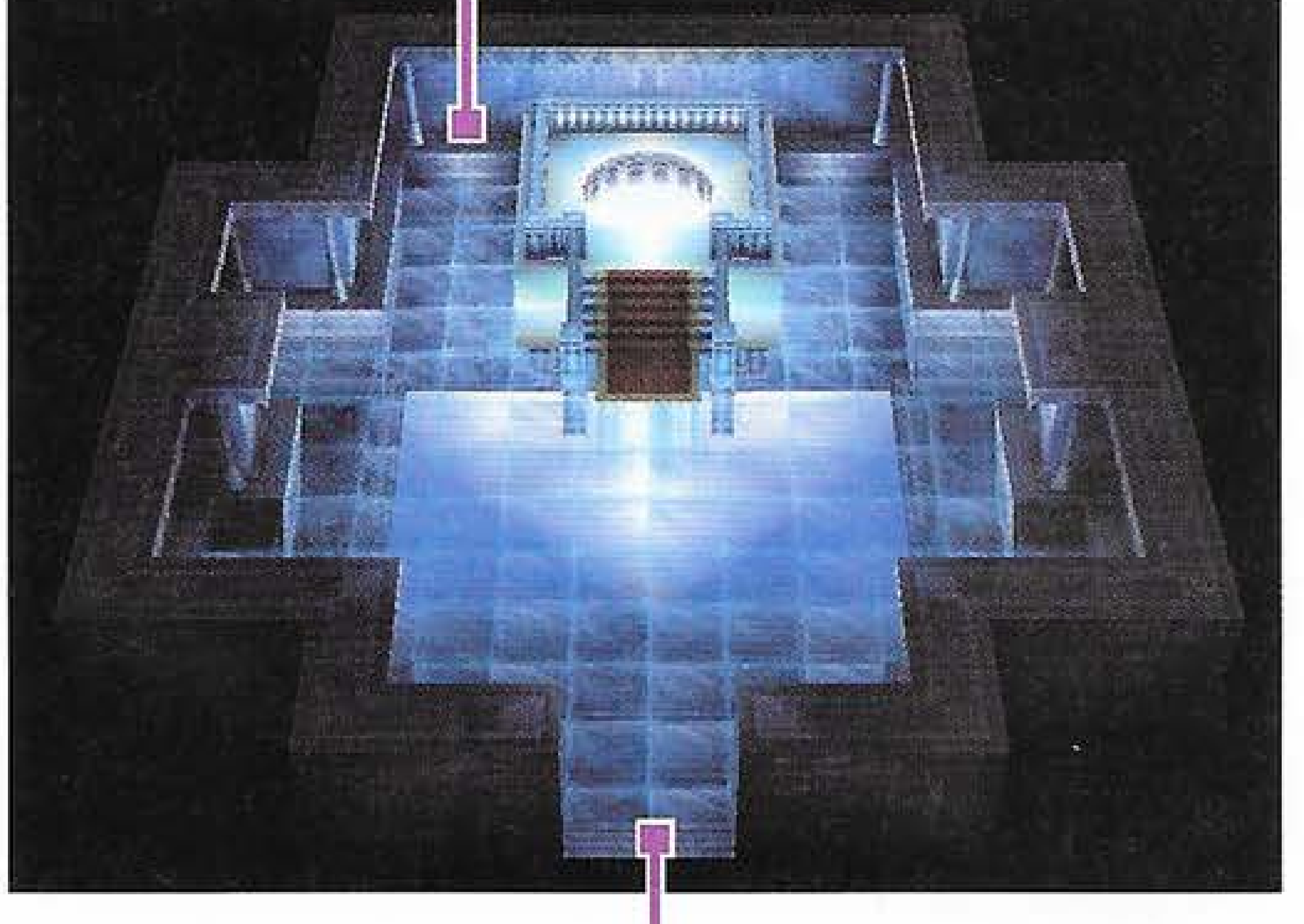


双子の想いを託される

パロムとポロムが離脱したあと、ここにいる長老と会話すると、2人のデカントアイテムを受け取れる。また、物語終盤になると、離脱した仲間たちがここに集結する。



▼クリスタルルーム



▼祈りの館



P.144 ミシディア6へ

ウェディングウェイの結婚式

幻獣の町(P.218参照)でラヴィングウェイと話したあとに来ると、彼が結婚式を挙げてウェディングウェイになる。このときデカントアイテム「〇〇へのおもい」をもらえるのだ。なお「〇〇」の部分は、以前に彼に教えた好きな人の名前になる。



Mount Ordeals
試練の山

推奨レベル セシル25



Guide 「フレイムロッド」と「いやしのつえ」を利用

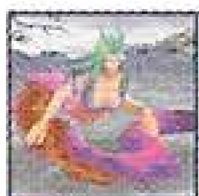
火属性が弱点のモンスターが多いので、パロムとテラは「フレイムロッド」のアイテム魔法を使っていこう。ポロムは「いやしのつえ」のアイテム魔法「ヒール」を使うといい。モンスターの攻撃がかなり強力なため、こまめにHPを回復しないと危険なのだ。もしバトル終了後にもダメージが残っているようなら、「ケアル」で回復しよう。



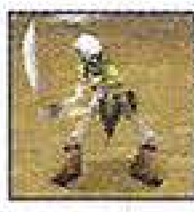
火属性を吸収するモンスターは、セシルで攻撃していこう。

出現するモンスター *Monster*

属性の■は弱点、■は半減(※)、■は吸収を示す



モンスター	参照	HP	種族	属性
リリス	▶P.295	732	アンデッド・リザード	火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回
グール	▶P.271	444	アンデッド	火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回
スケルトン	▶P.277	135	アンデッド	火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回
スピリット	▶P.278	86	ゴースト	火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回
ソウル	▶P.279	250	ゴースト	火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回
ゾンビー	▶P.279	87	アンデッド	火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回
ブラッディボーン	▶P.286	210	アンデッド	火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回
レブナント	▶P.297	530	アンデッド	火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



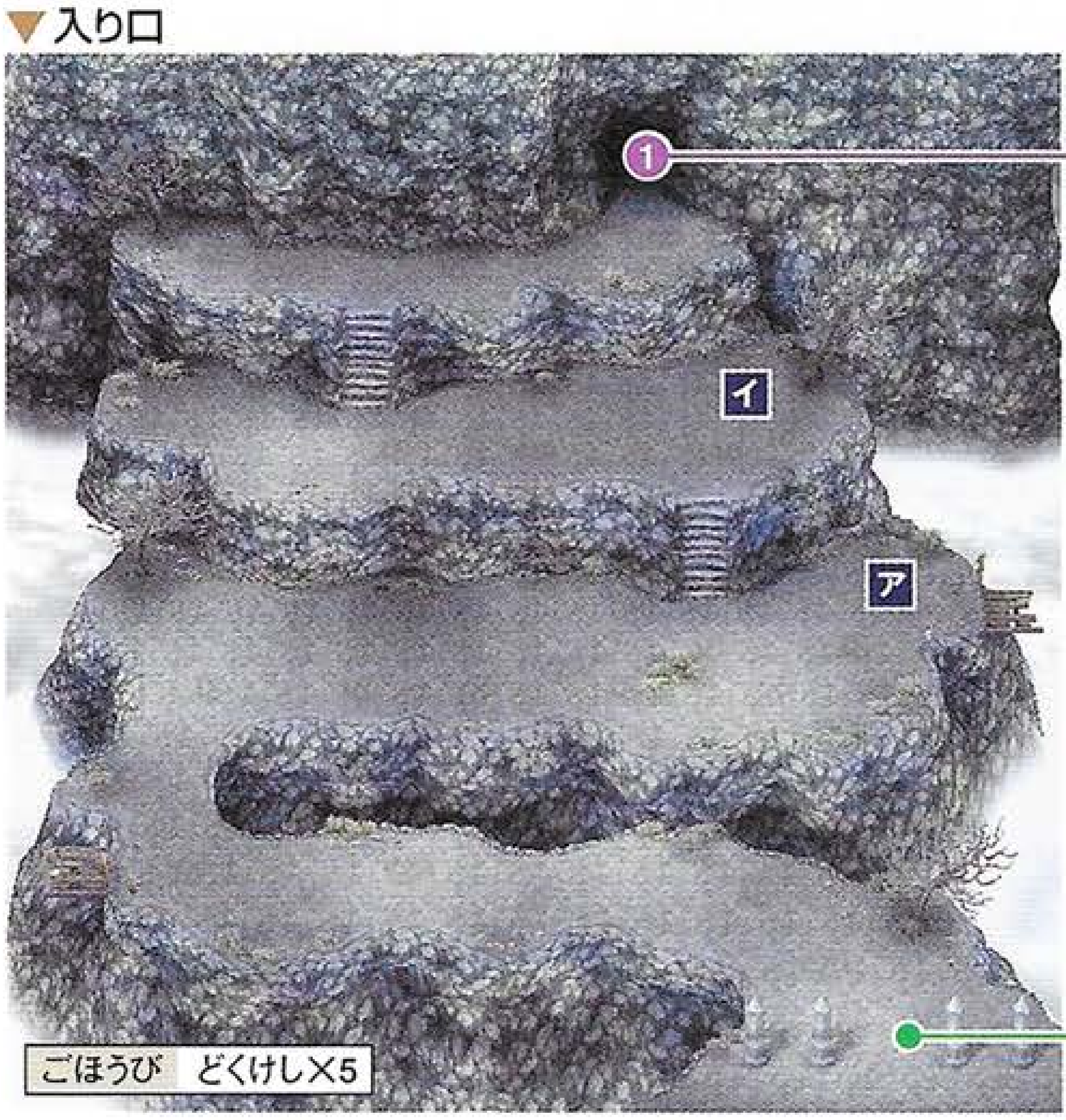



Caution 滅多に出現しないが、非常に手強いモンスター。「ファイラ」と「ケアルラ」を連続で撃ち込んで素早く倒そう。

※ 土属性を半減するモンスターに「クエイク」と「どとん」は当たらない。

マップ *Map*

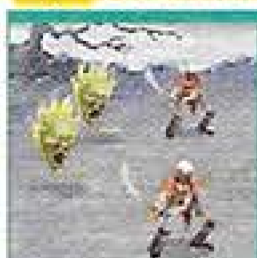
▼入り口



P.148 3合目1へ

出入り口

要注意



ブラッディボーン×2
ソウル×2

火属性を弱点とするブラッディボーンと、火属性を吸収するソウルが同時に出現するので、各個撃破していこう。セシルは「たたかう」でソウルを狙い、パロムは「フレイムロッド」のアイテム魔法でブラッディボーンを狙うのだ。

アイテムリスト

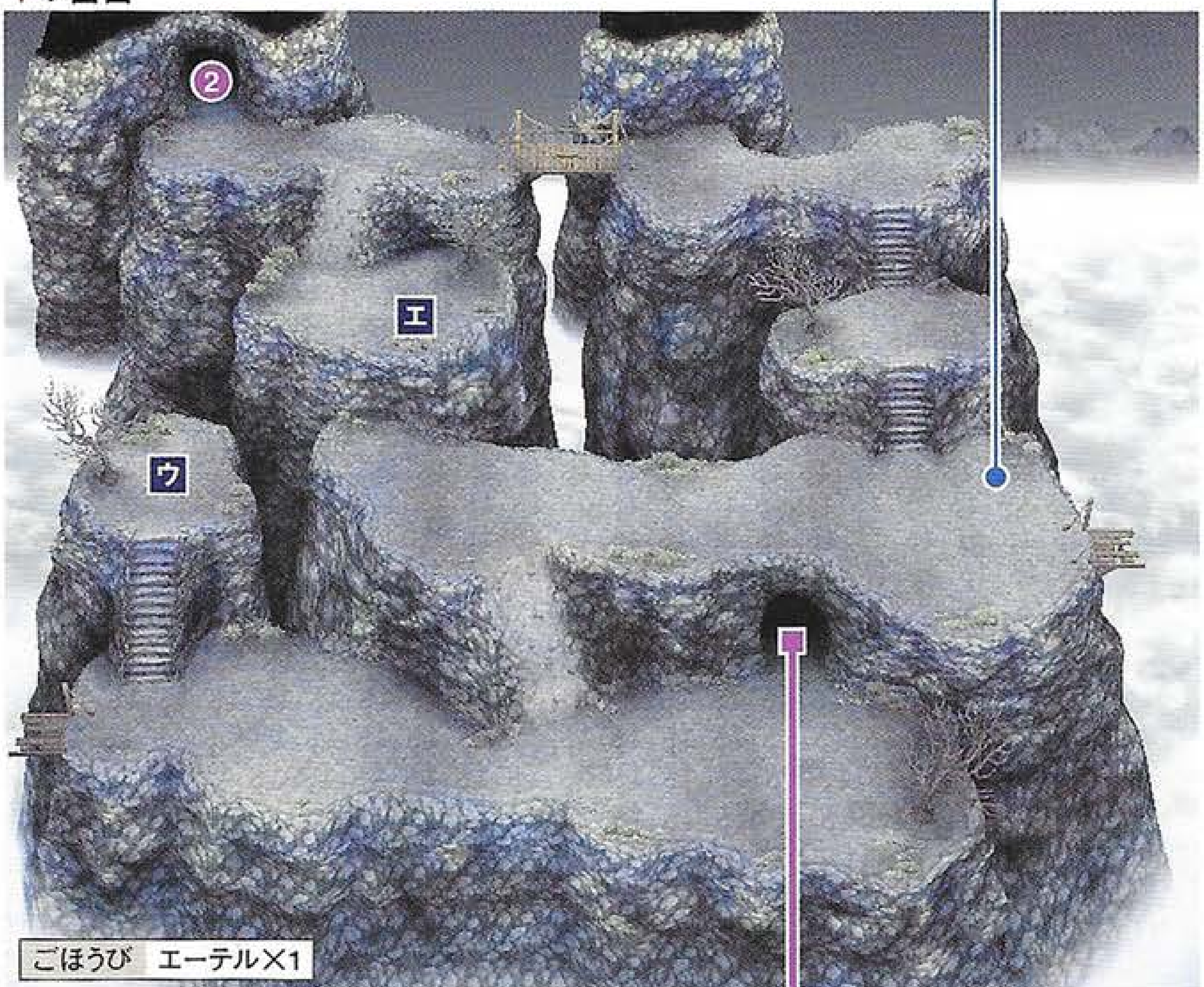
ア	ポーション
イ	ポーション

帰り道にデカントアイテムが出現

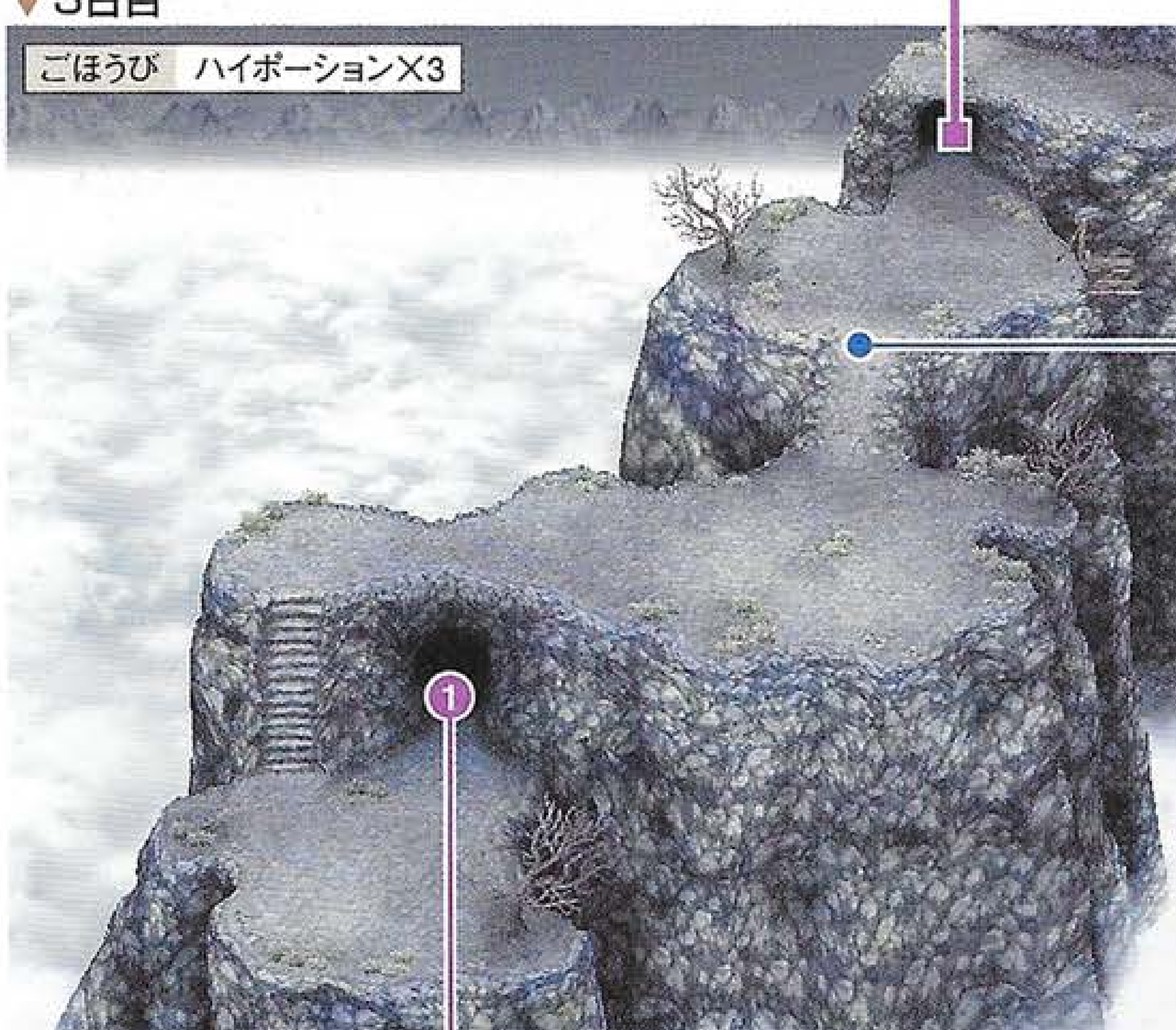
スカルミリョーネ2を撃破すると、ここにデカントアイテム「のろい」が出現する。山頂で目標を達したあとはテレポで脱出するのではなく、パラディンになったセシルのレベル上げもかねて、ここまでもどってこよう。



▼7合目



▼3合目



P.147 入り口①へ

テラがパーティに再加入

3合目の途中でテラと再会する。このときの彼はレベルと装備品が前回離脱したときのまま。新たな装備品を用意していないなら、ミシディアに引き返して調達したほうがいい。



アイテムリスト

ウ	エーテル
エ	エーテル

Boss スカルミリョーネ1

▶P.301



スカルミリョーネ1	HP	1200	種族	アンデッド
	火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回			

スカルナント ▶P.277	HP	400	種族	アンデッド
	火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回			

「サンダー」を「サイレス」で封じよう

スカルミリョーネの号令で、スカルナントがいっせいに「ドレイン」を使ってくる。「ファイラ」を全体にかけて、早めにスカルナントを排除しよう。

スカルミリョーネはダメージに対しカウンターで「サンダー」を使ってくるが、ちんもく状態にすればこれを封じられる。ポロムとテラはちんもく状態にするまで「サイレス」をかけつづけ、その間ほかの2人は攻撃を控えよう。そしてちんもく状態になったら、「ファイラ」と「ケアルラ」で攻撃していくのだ。



闇属性は半減されるため、セシルの攻撃は効きにくい。アイテムで回復に専念しよう。

▼山頂

パラディンへの試練

石板の前に立つとパラディンになるための試練が始まる。その際、セシルが直前に装備していた、暗黒騎士の装備品は失われてしまう。





ごほうび　あかいきば×1

Boss スカルミリョーネ2

▶P.301



HP	7046	種族	アンデッド
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回			

火属性の攻撃は厳禁

必ずバックアタックで始まるので、事前に隊列を入れ替えておくといい。

火属性魔法へのカウンターで使ってくる「ガス」を受けると、ちんもく状態を含む多くの状態変化に陥ってしまう。ちんもく状態はセシル以外の3人にとって致命的なので、「ガス」を使われないように、「サンダラ」と「ケアルラ」で攻撃するのだ。



攻撃が非常に強力なので、ダメージを受けたら、セシルに「ポーション」を使わせよう。

Ancient Waterway

昔の水路

推奨レベル セシル18



Guide 雷属性に弱いモンスターが多い

モンスターの大半は雷属性が弱点なので、ヤンには「いかずちのつめ」を装備させておこう。ただし、雷属性を吸収するモンスターもいる。そうしたモンスターにはヤンではなく、セシルやパロムで攻撃するのだ。パロムとテラは、バロンの町で買える「サンダーロッド」を使えるが、雷属性の攻撃はヤンだけで十分。彼らは「アイスロッド」のアイテム魔法で、ほかのモンスターの弱点を突こう。



ヤンが「いかずちのつめ」を装備して「けり」を使えば、一撃で決着がつくバトルが多い。

出現するモンスター Monster

属性の■は弱点、■は半減、■は吸収を示す

モンスター	参照	HP	種族	弱点	半減	吸収
ヒュドラ	P.284	514	リザード	雷		
フラッドウォーム	P.287	1914	―	雷		土
アリゲイター	P.265	175	―	氷	火	水
ギガースゲイター	P.269	584	―	氷		水
スプラッシャー	P.278	360	―	雷		水
デスタネット	P.281	760	―	雷		水
バロン近衛兵	P.284	560	まどうし			
ファングシェル	P.284	55	―	雷	火	水
フライキラー	P.285	60	―	雷	火	水
雷魚	P.294	284	―			雷、水

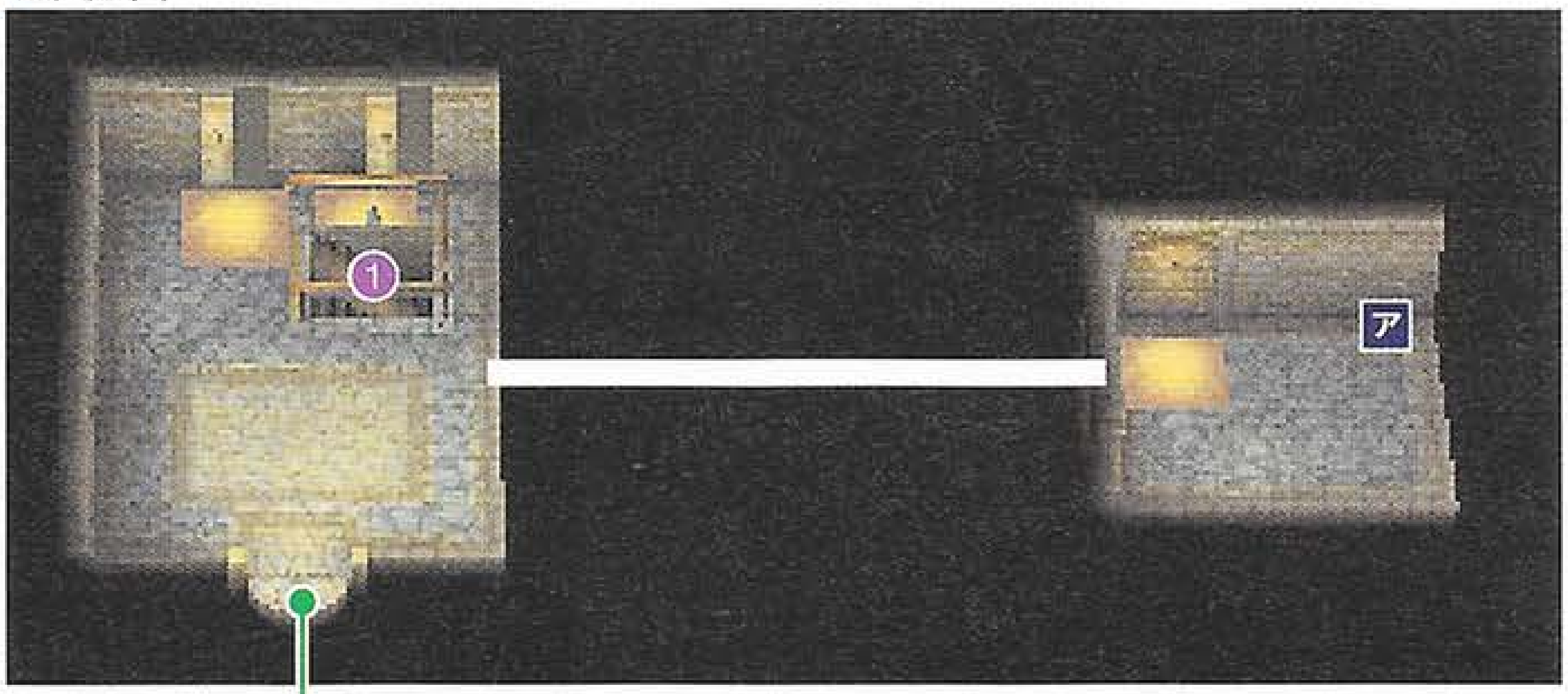
属性：火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

Caution（ヒュドラ）：攻撃力もさることながら、マヒ状態を引き起こす「まきつき」がやっかい。雷属性の攻撃を集中させて早く倒したい。

Caution（フラッドウォーム）：高威力のうえ、一撃で戦闘不能に追い込む効果もある「つなみ」が危険。「ブレイク」で直ちに撃破しよう。

マップ Map

▼入り口



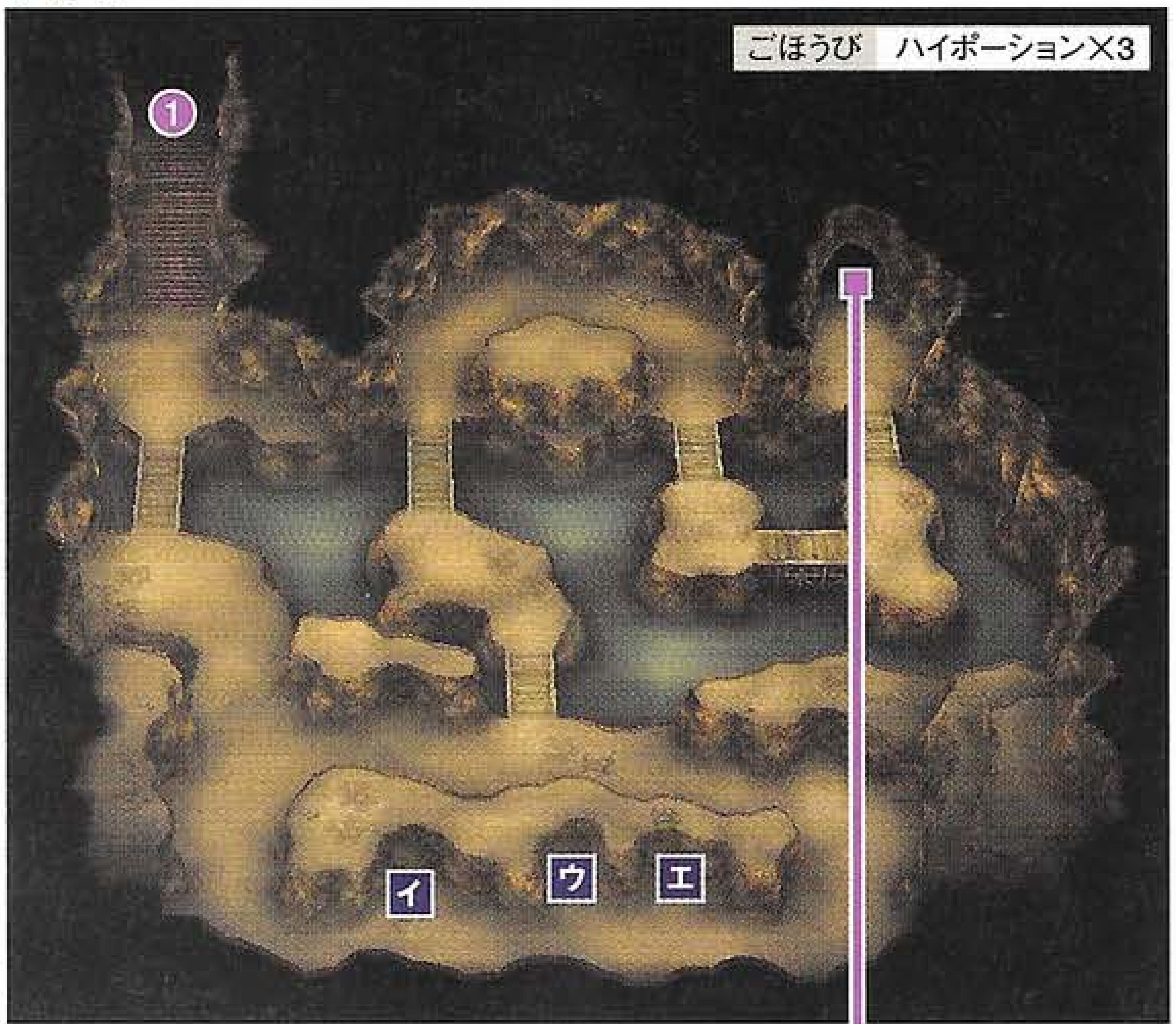
P.118 バロンの町へ

アイテムリスト

ア	G 1000ギル

バロン城1
バロンの町
ミスト洞窟
カイポ
地下水脈
ダムシアン城
アントリオン洞窟
ホブス山
ファブール城
ミシディア
試練の山
昔の水路
バロン城2
ミストの村
ミスリルの村
エブラーナ城
トロイア城
トロイアの町
チョコボの村
磁力の洞窟
ゾットの塔
アガルト

▼B4F

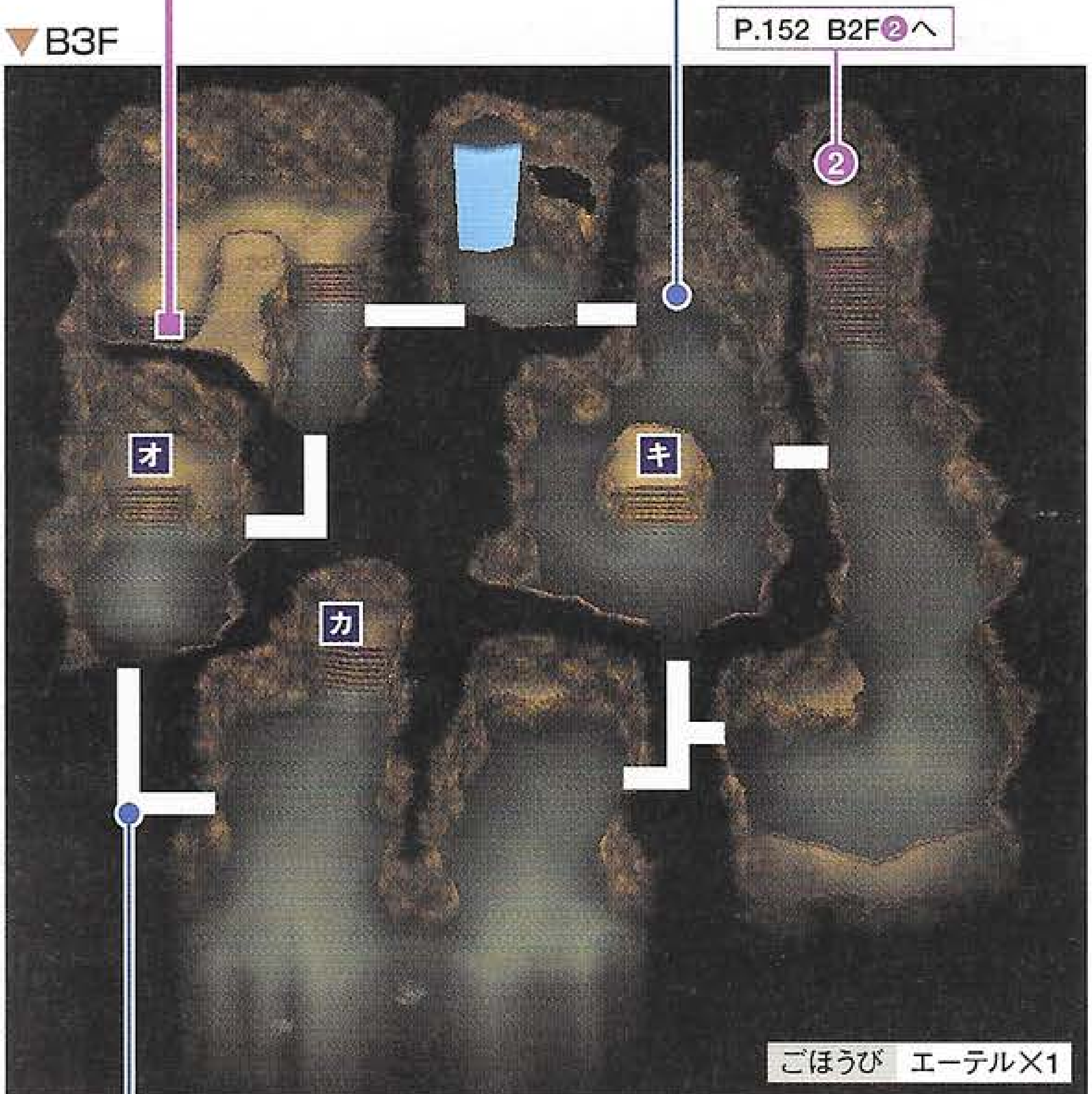


あとで「つなみ」を入手

バロン城2でカイナッツォを撃破すると、デカントアイテム「つなみ」が出現する。エンタープライズ入手後に、ここへ取りにこよう。



▼B3F



要注意



スプラッシャー×3
雷魚×3

雷属性の吸収を覚悟のうえで敵全体に「けり」をみまおう。これでスプラッシャーを片づけておいてから、雷魚を倒していくといい。

隠し通路だらけのフロア

このフロアは小さな空間が途切れ途切れにならんでいるように見える。しかし、実際は各空間が隠し通路によってつながっているのだ。マップに記した通路をよく見て移動しよう。



アイテムリスト

イ	ハイポーション
ウ	エーテル
エ	ゼウスのいかり
オ	どうのすなどけい
カ	くものいと
キ	エルメスのくつ

バロン城でのボス戦前にここでセーブ

バロン城では2回のボス戦が待ち受けるが、城内ではセーブできず、フィールドにも出られない。セーブはここですませておこう。なお、回復はセシルの部屋で無料で行えるため、「テント」や「コテージ」を使う必要はない。

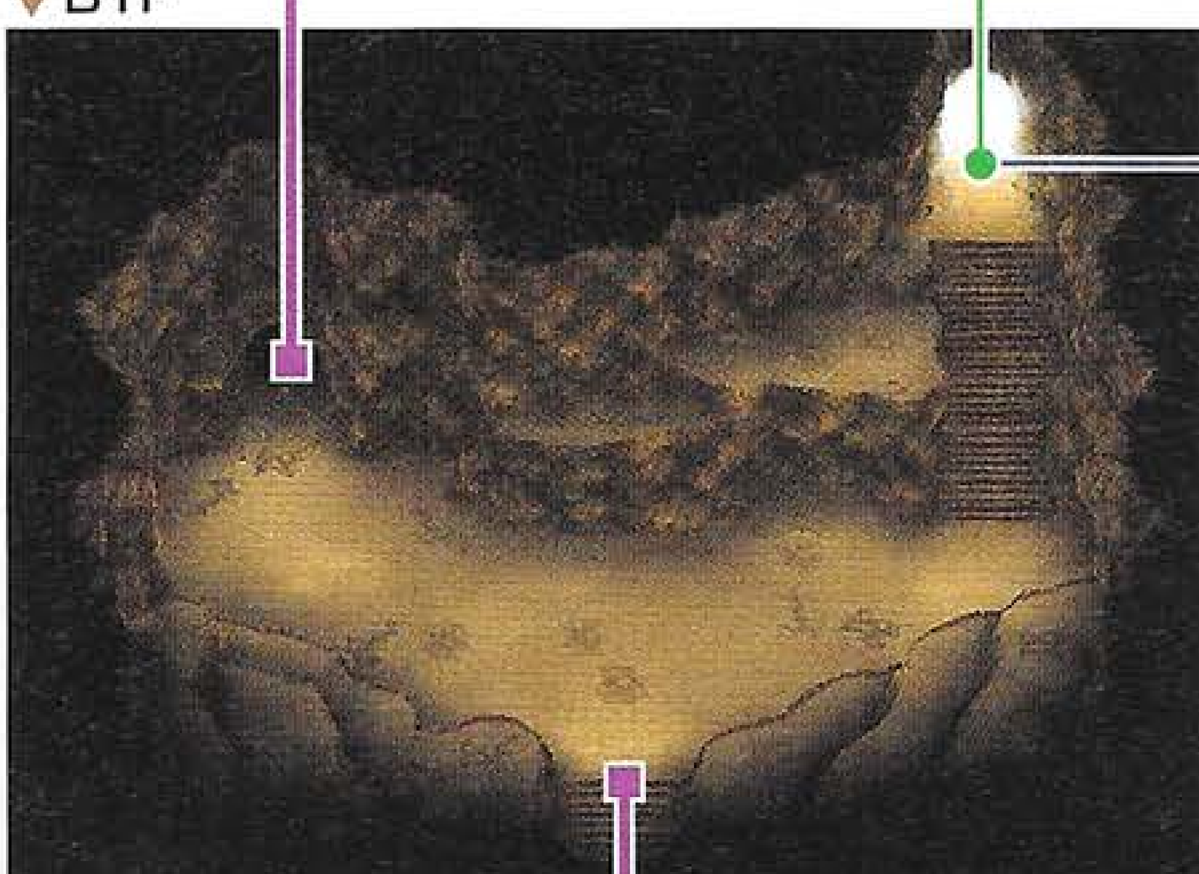


▼B1F セーブポイント



P.153 バロン城へ

▼B1F

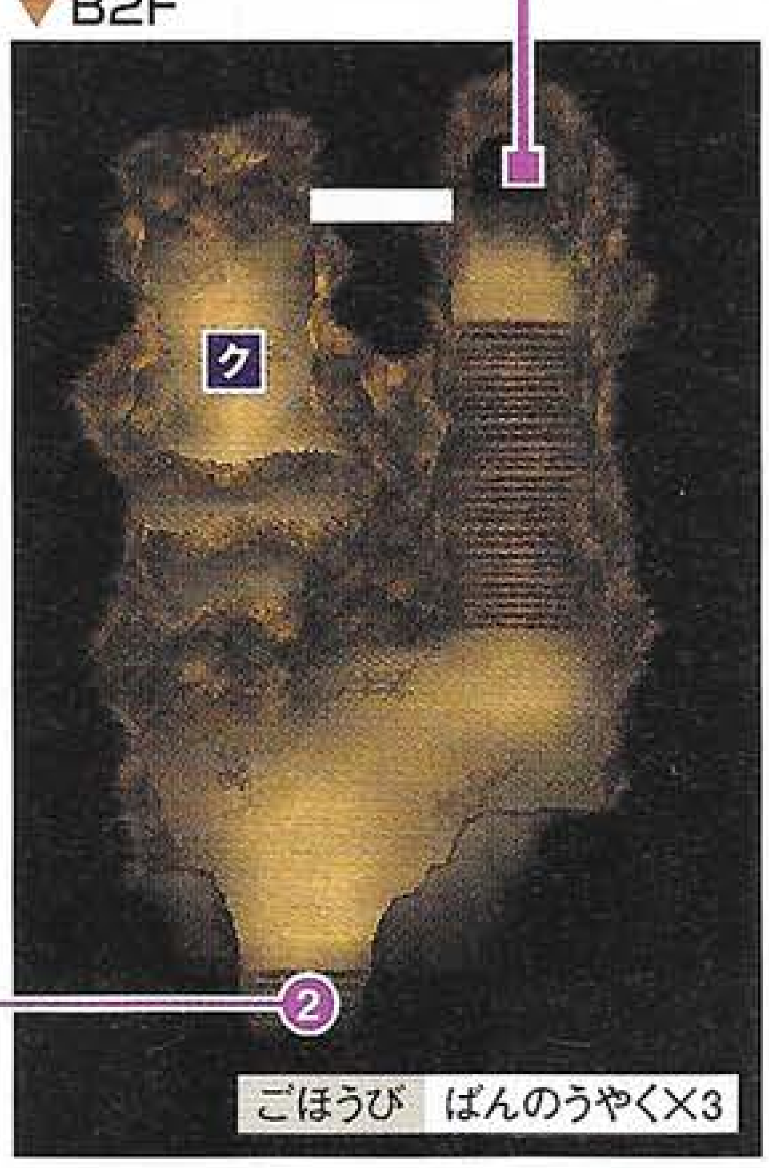


直接バロン城に出る

ここからダンジョンを脱出できる。出入り口の外はフィールドではなく、バロン城の外堀になっているのだ。

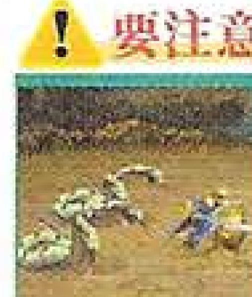


▼B2F



P.151 B3F②へ

⚠要注意



バロン近衛兵×1
ヒュドラ×2

バロン近衛兵のカウンターを誘発しないため、全体攻撃は控えよう。まずは「まきつき」がやっかいなヒュドラを集中攻撃で各個撃破していく。そしてバロン近衛兵だけになったら、「ためる」で強化したヤンの一撃で仕留めればいい。

アイテムリスト

ク	エーテル
ケ	こだいのつるぎ

Baron Castle

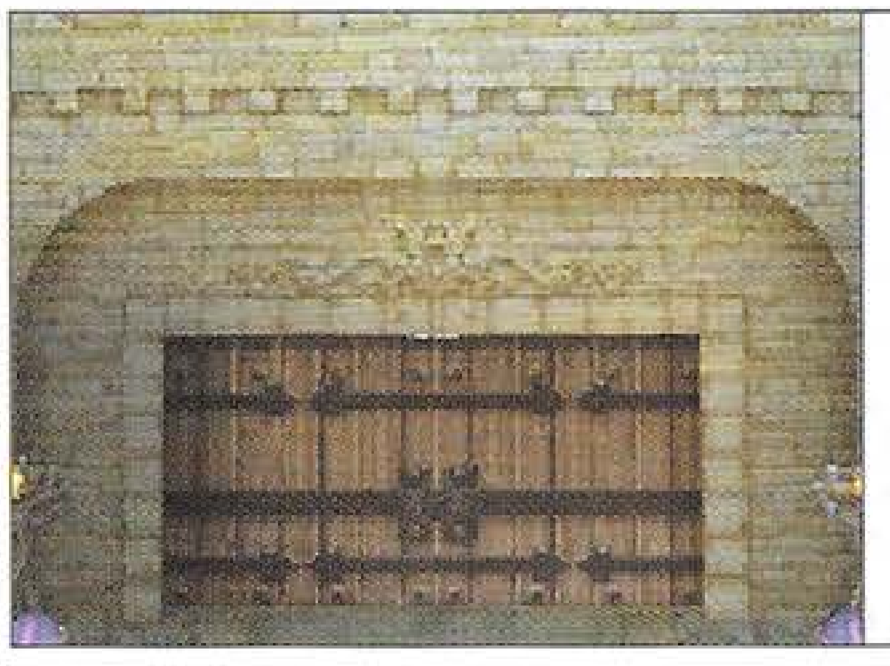
回復 セシルの部屋 無料

バロン城 2



Guide ひと気のない城内で待つもの

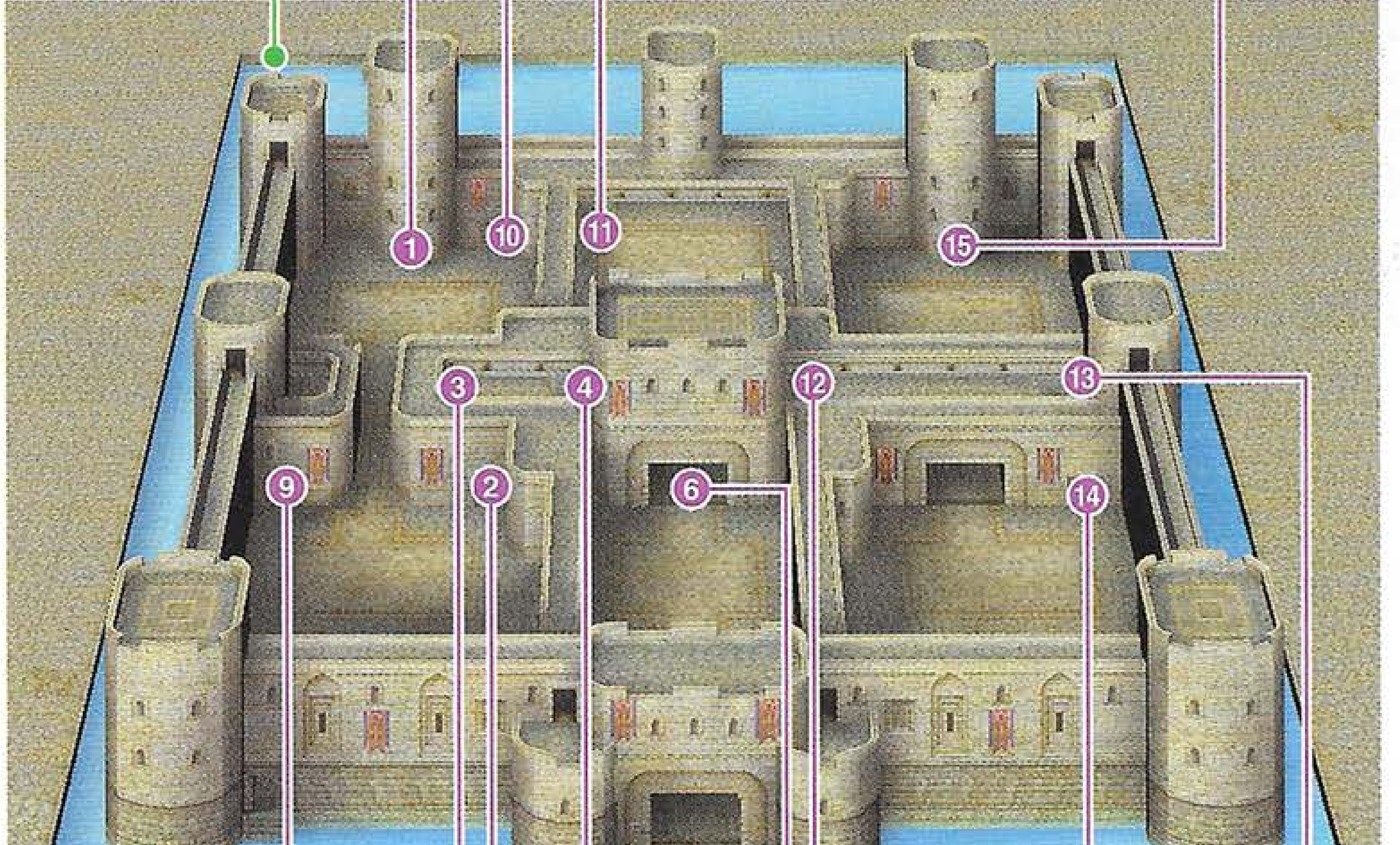
以前の厳重な警備はなくなり、城内には人影が見あたらない。1Fに現れるベイガンを倒したあとは、以前入れなかった1F 右通路の隠し部屋や右の塔を探索できるが、そこで手に入るのは消費アイテムだけ。カイナッツォ戦に向けての戦力強化にはつながりにくいので、探索はあと回しでもいい。ちなみに、カイナッツォを倒したあとは、城内がふたたび人でにぎわうようになる。



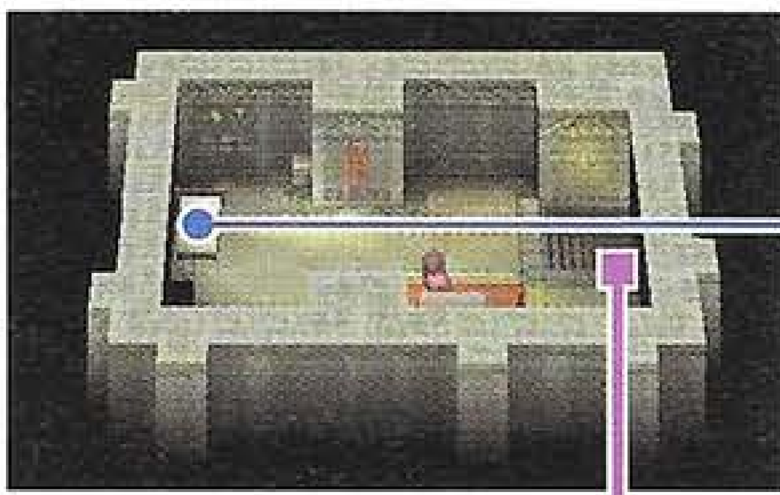
王の間でカイナッツォを撃破するまでは、正門からフィールドへ出ることもできない。

マップ *Map*

▼バロン城



▶セシルの部屋

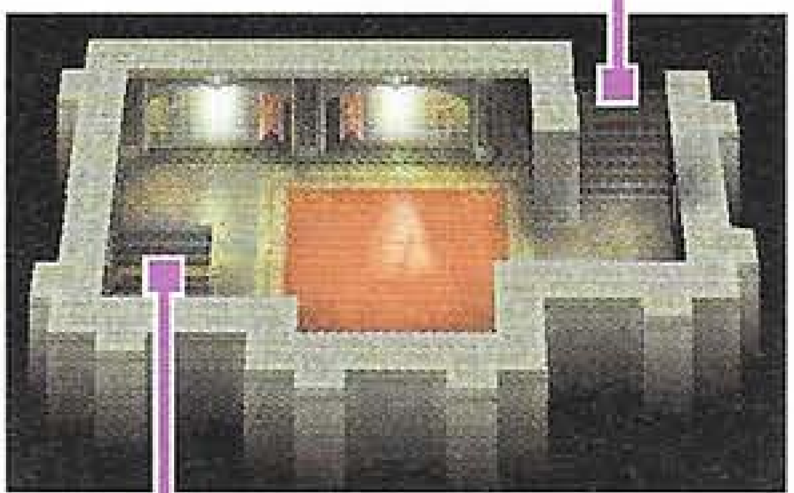


最初にベッドで休憩

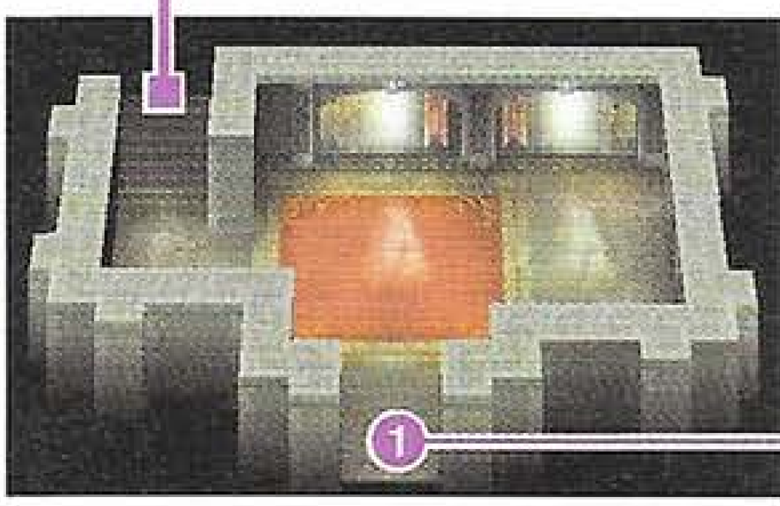
昔の水路からバロン城へ潜入したときは、1Fでベイガン戦が発生する。万全の態勢で挑むため、潜入したらまずここへ来て、ベッドを調べてHPとMPを回復しておこう。



▶左の塔 2F



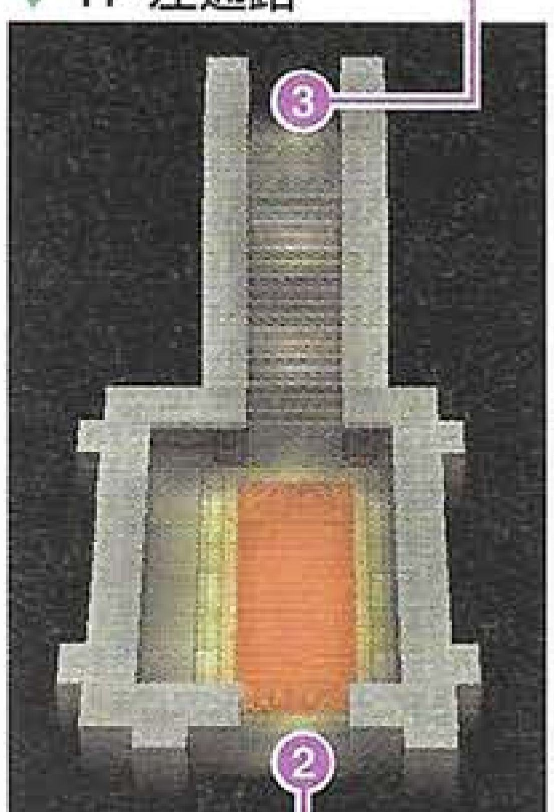
▶左の塔 1F



P.153 バロン城❶へ

P.153 バロン城❸へ

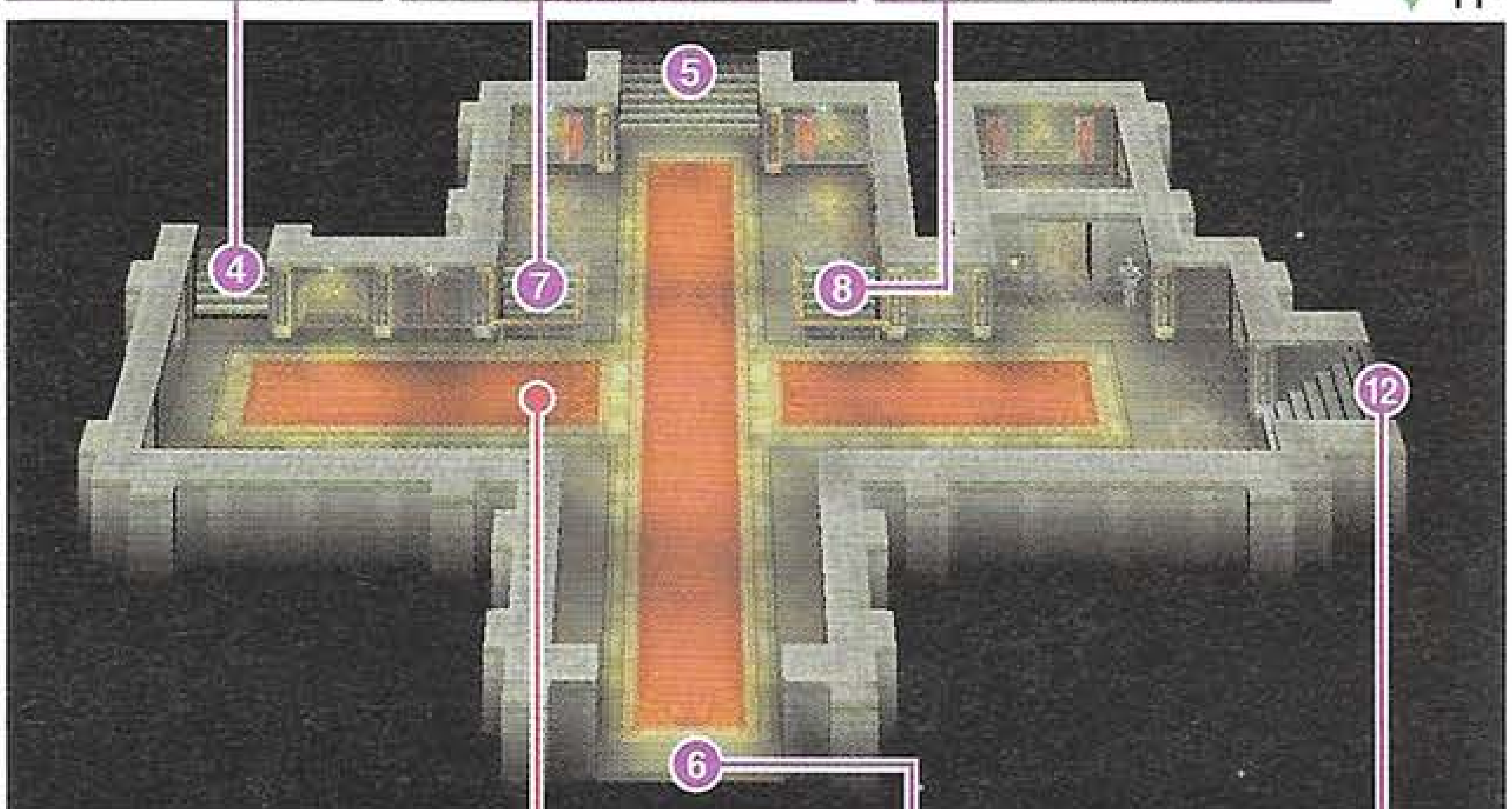
▼1F 左通路



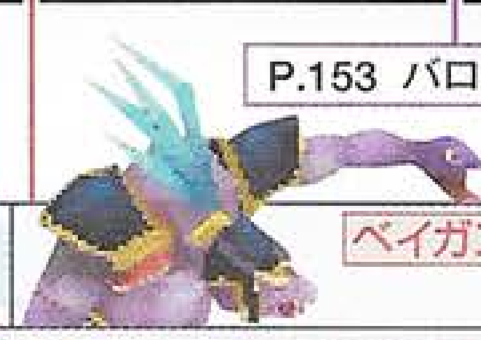
P.153 バロン城❷へ

P.153 バロン城❹へ
P.156 黒魔法研究室❼へ
P.156 白魔法研究室❽へ

▼1F



P.153 バロン城❻へ
P.153 バロン城⓬へ

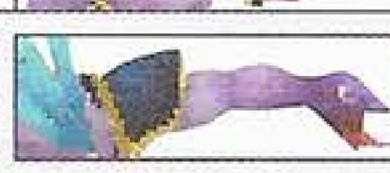


Boss ベイガン ▶P.302

ベイガン	HP	4444	種族	―
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回				



右腕	HP	2222	種族	―
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回				



左腕	HP	2222	種族	―
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回				

両腕に「ブレイク」をかけよう

ベイガンの両腕は独立したモンスターで、本体とは別々に行動する。両腕ともせきか状態にできるので、「ブレイク」をかけて仕留めよう。

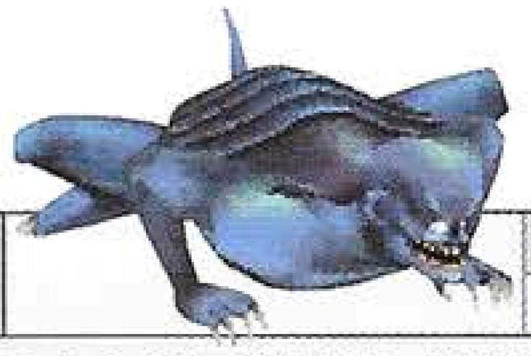
残るベイガンは、魔法で攻撃すると自分に「リフレク」をかける。そうなったあとは、セシルとヤンの物理攻撃を中心に攻めていくのだ。



両腕をせきか状態にしないで倒すと、ベイガンに再生されてしまう。



1回だけ使う魔法攻撃には、テラの「ブリザガ」がオススメだ。



Boss カイナッツォ

▶P.302

HP	10624	種族	―
火 氷 水			

※ 水のバリア発生時は、氷属性が吸収、雷属性が弱点になる。

「つなみ」を「サンダー」で阻止する

「スロウ」や「サイレス」などで、行動を妨害してくる。こちらも「スロウ」で対抗し、状態変化にかかったらこまめに治療しよう。また、強力な物理攻撃への対策として、テラ、パロム、ポロムには「ブリンク」をかけておきたい。

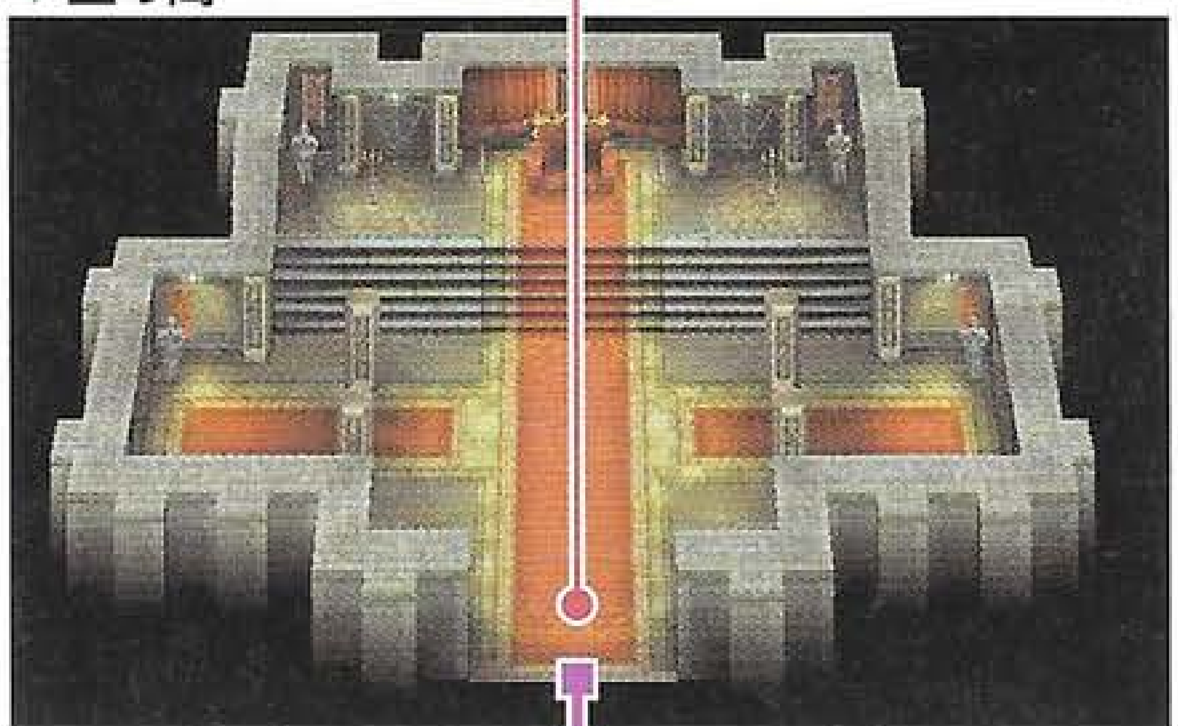
水のバリアを発生させた次のターンで、強力な「つなみ」を使用する。これを止めるには、水のバリアに雷属性の黒魔法を当てればいい。待ち時間の短い「サンダー」を使い確実に阻止するのだ。



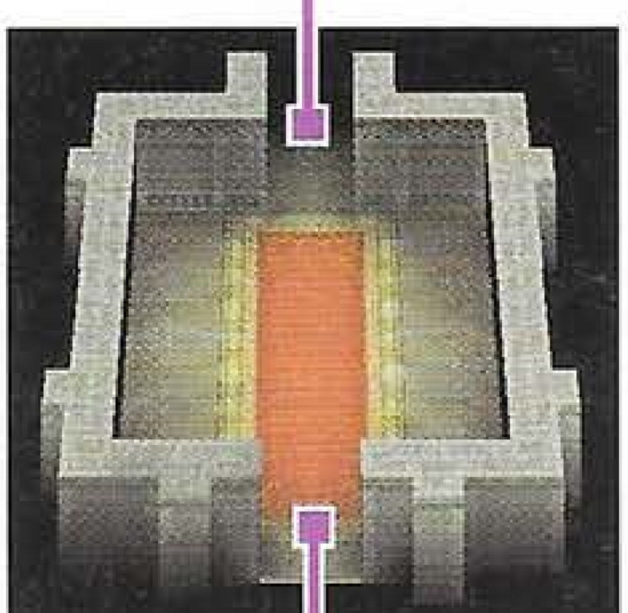
雷属性であっても、物理攻撃では「つなみ」の阻止はできない。

形態	解説
通常時 	「スリプル」「スロウ」「たたかう」のいずれかを行い、3つの形態のなかでもっとも攻撃的。ブリンク状態を切らさないように注意しながら戦おう。
水のバリア発生時 	次の行動で「つなみ」を使用する。通常時には弱点だった氷属性が吸収になり、雷属性が弱点に変化。雷属性黒魔法を受けるとバリアが消滅する。
防御体勢 	防御面が強化され、ダメージを与えにくくなる。行動は「かいふく」だけだが、カウンターは使ってくるので、「ためる」や「つよがる」を使ってから攻撃しよう。

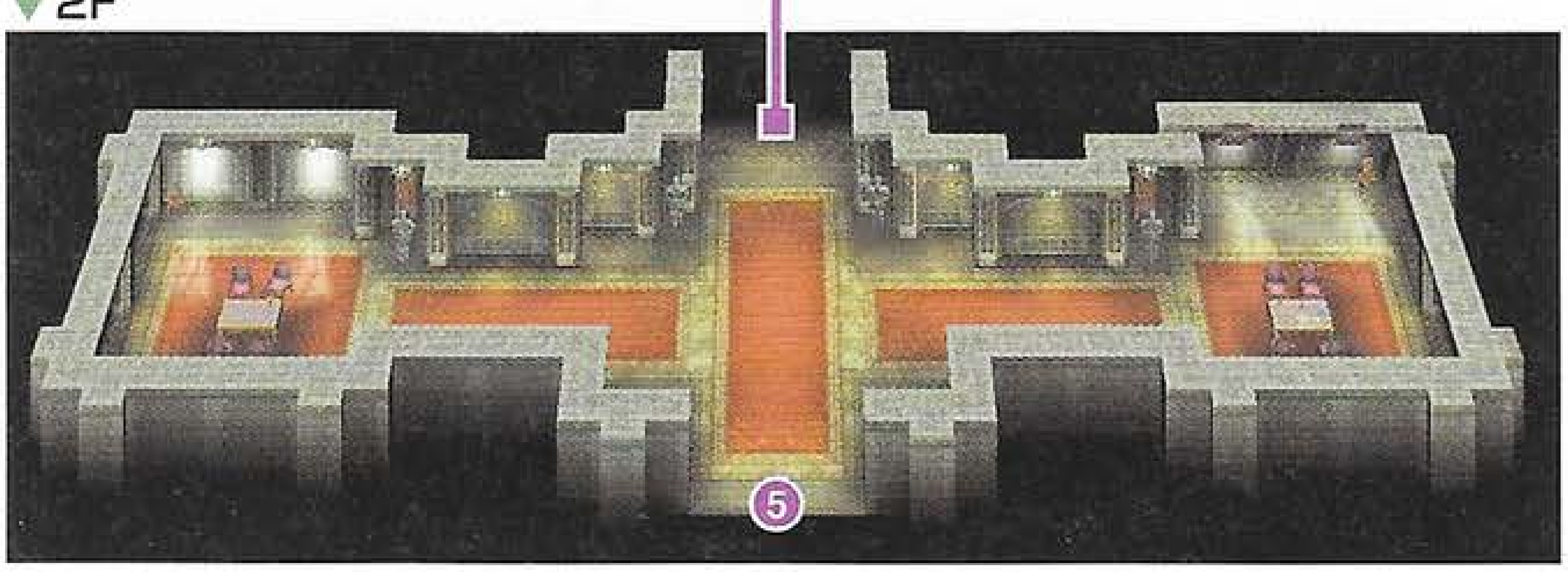
▼王の間



▶2F 通路

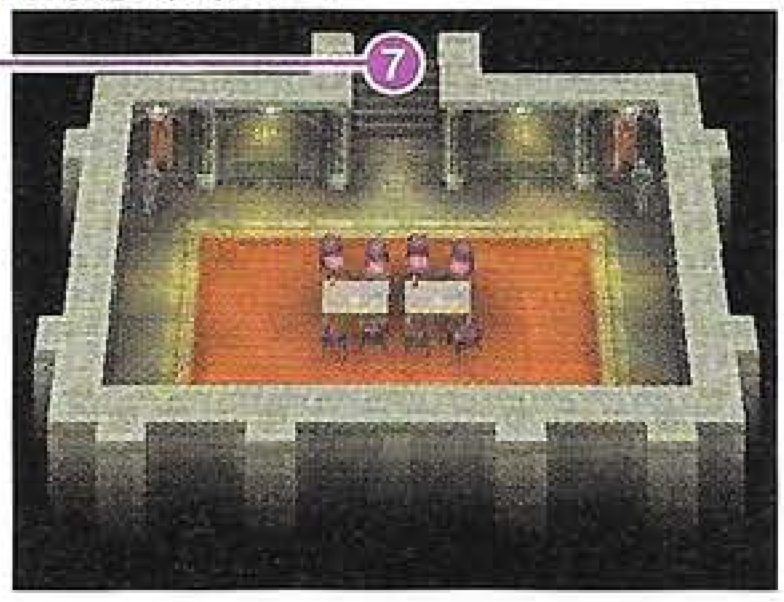


▼2F



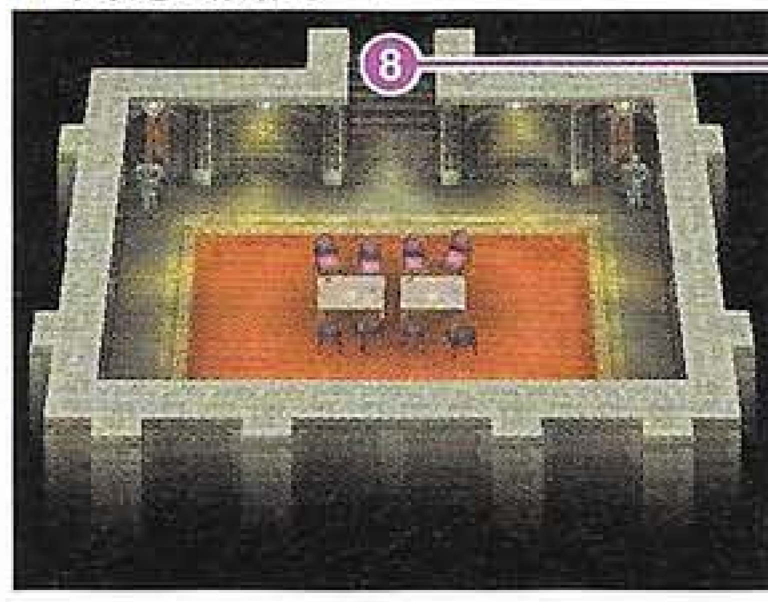
▼黒魔法研究室

P.154 1F⑦へ

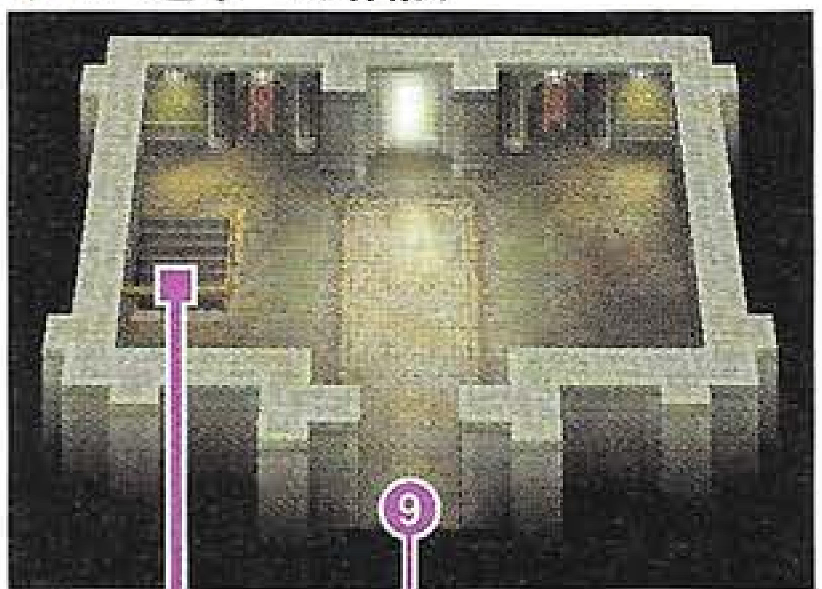


▼白魔法研究室

P.154 1F⑧へ

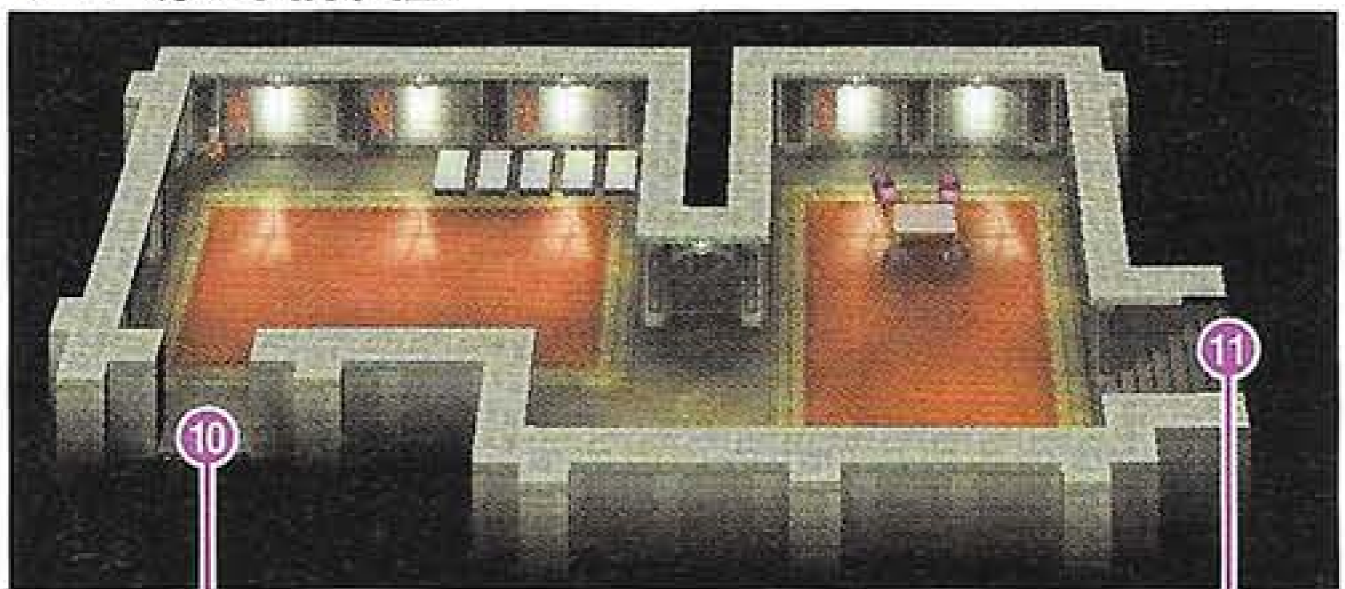


▼1F 地下への階段



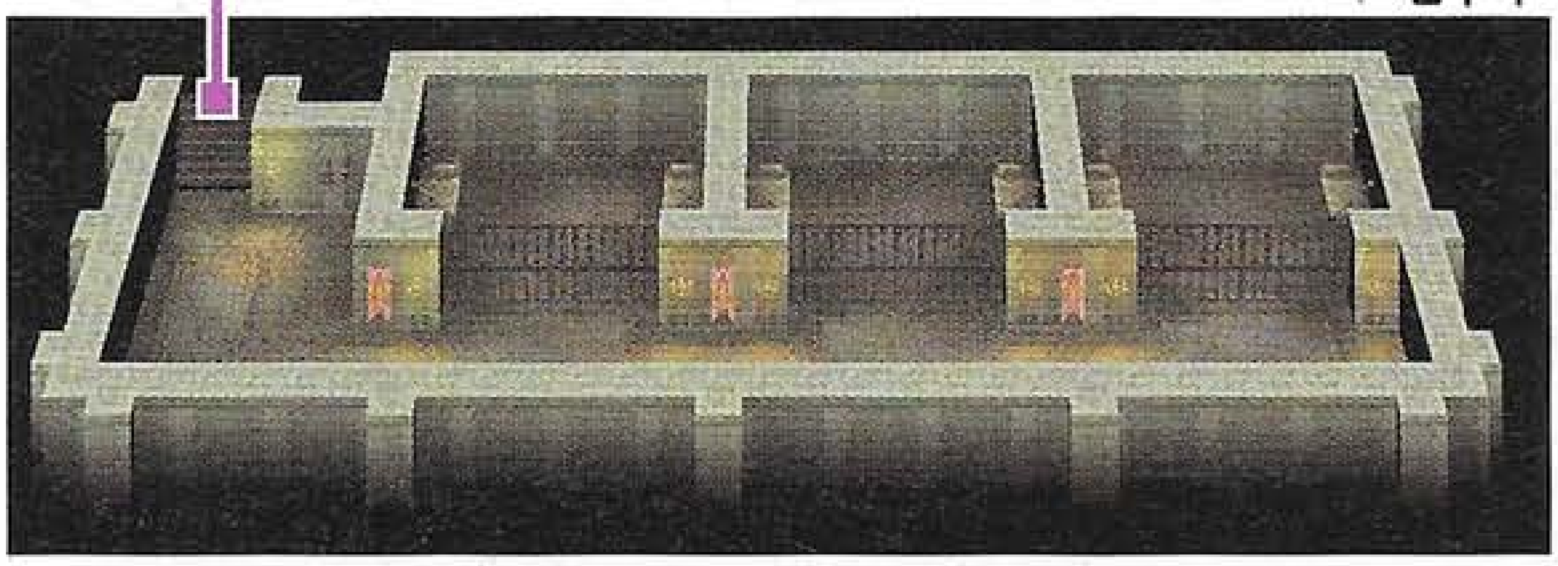
P.153 バロン城⑨へ

▼1F 赤き翼隊員室



P.153 バロン城⑩へ
P.153 バロン城⑪へ

▼地下牢



▼1F 右通路

P.153 バロン城⑬へ

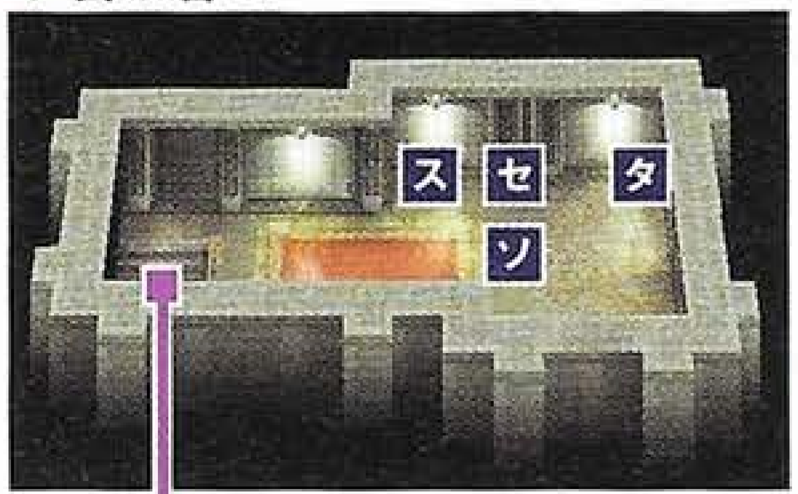


P.153 バロン城⑭へ

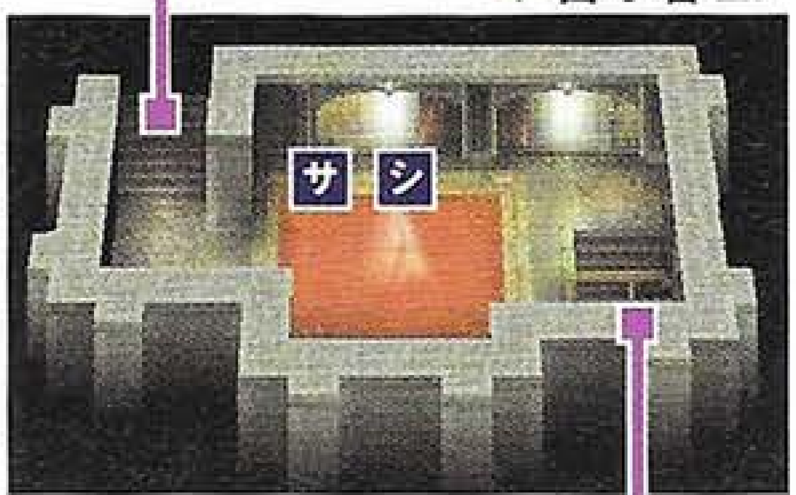
アイテムリスト

ア	エーテル
イ	エーテル
ウ	ユニコーンのつの
エ	ユニコーンのつの
オ	フェニックスのお
カ	フェニックスのお

▼右の塔 3F



▼右の塔 2F

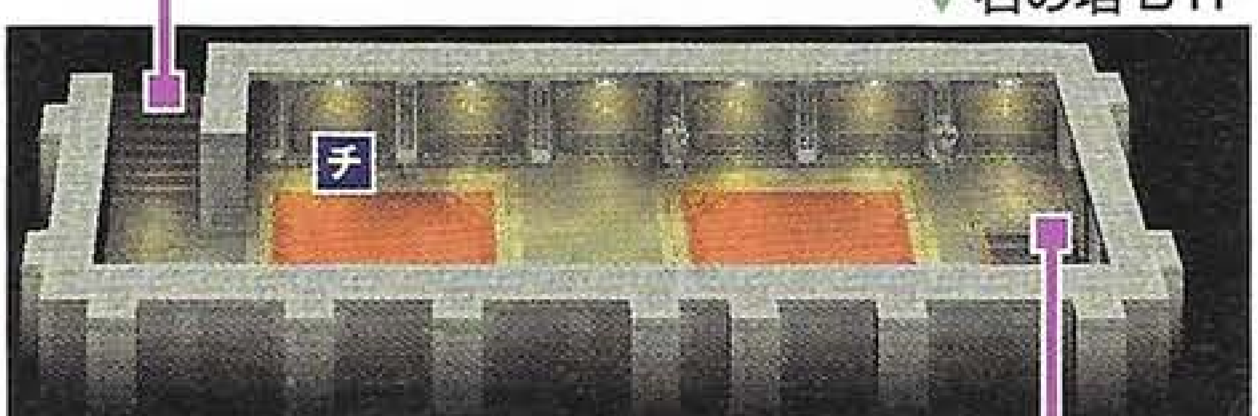


▼右の塔 1F

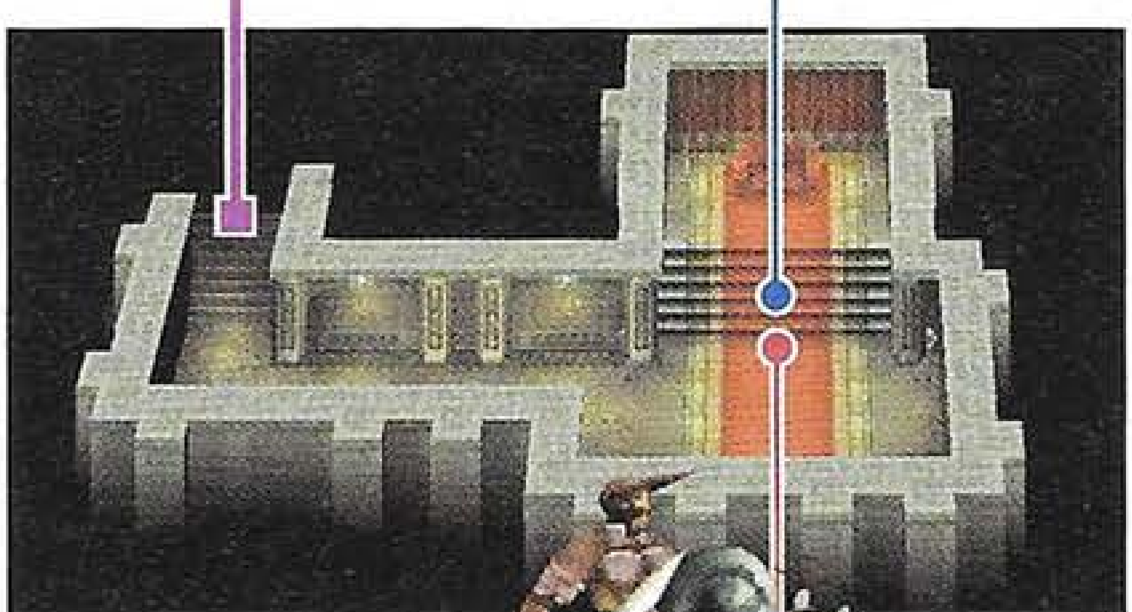


P.153 バロン城⑮へ

▼右の塔 B1F



▶右の塔 B2F



アイテムリスト

キ	エルメスのくつ
ク	バッカスのさけ
ケ	バッカスのさけ
コ	エルメスのくつ
サ	ハイポーション
シ	ハイポーション
ス	エーテル
セ	テント
ソ	テント
タ	エーテル
チ	エリクサー

先に幻獣の町を訪れよう

カイナッツォを倒したあとは、ここでバロン王に会える。さらに、幻獣の町(P.217参照)へ行ったあとにここへ来ると、オーディンとのバトルが発生するのだ。これに勝利すれば、召喚魔法「オーディン」を修得できる。





Boss オーディン ▶P.308

HP	40001	種族	ー

炎 氷 **雷** 水 土 風 聖 闇

「斬鉄剣」に耐えられるかがカギ

剣を構えてしばらくすると「斬鉄剣」で攻撃してくる。破壊力抜群の攻撃なので、つねにHPを満タンに保ち、剣を構えたら全員「ぼうぎょ」してこれに耐えよう。オーディンが3回目の構えを見せたらチャンス。このときに雷属性の黒魔法を当てると、一撃で倒せるのだ。



エッジの「ぬすむ」でデカントアイテム「あんこく」を入手できる。



「斬鉄剣」以外の攻撃も強力。「ブリンク」をかけて対処しよう。

Story Guide

ミストの村 ～磁力の洞窟

エンタープライズを発進させた矢先に、カインが姿を見せた。すっかり人が変わった彼は、セシルたちに冷酷な要求を突きつける。それは、ローザの命と引き換えに土のクリスタルを手に入れてこいというものだった。ほかに手がかりのないセシルたちは要求を受け入れ、土のクリスタルがあるトロイアへ針路を向ける。

フィールドマップ進行ルート



フローチャート *Flow Chart*

- **ミストの村** ▶P.160
  - ミストの村 村を探索する
- **ミスリルの村** ▶P.162
  - ミスリルの村 村を探索する
- **エブラーナ城** ▶P.164
  - エブラーナ城 城を探索する
- **トロイア城** ▶P.167
  - 医務室 ギルバートに近づくと「ひそひそう」が手に入る
- **トロイアの町** ▶P.170
  - トロイアの町 町を探索する

世界中を巡って強力な装備品を調達

飛空艇を手に入れたことで行動範囲が拡大。まずは各地を巡り、装備品を集めよう。特にエブラーナ城の「ねむりのけん」は、ぜひ入手しておきたい。



所持金が不足したらエブラーナ城の宝箱から入手しよう。

ギルバートの想いを受け取ろう

磁力の洞窟にいるダークエルフを倒すには、「ひそひそう」が絶対に必要だ。医務室にいるギルバートから受け取ろう。



非金属製の装備品を用意

磁力の洞窟で金属製の装備を身につけていると、身動きがとれなくなってしまう。この町や以前に訪れた町で非金属製の装備品を買ってこよう。ちなみに、トロイアの町ではジャミングウェイに会える。

■ オススメの非金属製装備品

アイテム名	購入できる場所	
○○のぼう	トロイアの町	▶P.170
きづち	トロイアの町	▶P.170
ねじりはちまき	バロンの町	▶P.117
はねつきぼうし	トロイアの町	▶P.170
さんかくぼうし	ミシディア	▶P.144
だいちのころも	ミシディア	▶P.144
けんぽうぎ	バロンの町	▶P.117
ルビーのゆびわ	トロイアの町	▶P.170

チョコボの村 ▶P.173

- **チョコボの村** 黒チョコボを捕まえて磁力の洞窟へ進む

黒チョコボを見つけよう

磁力の洞窟へは徒歩やエンタープライズではたどり着けない。チョコボの村で黒チョコボを捕まえ、これに乗って移動しよう。



磁力の洞窟 ▶P.174

- **クリスタルルーム** ダークエルフと会話したあとバトルで敗北する
- **クリスタルルーム** 装備を整えてからダークエルフと会話しバトルで倒す
- **クリスタルルーム** クリスタルを調べて「土のクリスタル」を入手

ダークエルフを弱らせる美しき音色

ダークエルフとの1戦目のバトルは絶対に勝てない。だが、「ひそひそう」を持っていると、敗北後にダークエルフが弱体化する。これにより金属製の装備が使用可能になるので、装備を整えてから再戦して倒すのだ。



トロイア城 ▶P.167

- **2F** フロアの中央まで進む
- **フィールド** エンタープライズに乗ると自動的にゾットの塔へ移動

ゾットの塔への招待

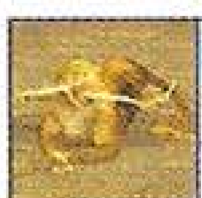
2Fへ行くと、エンタープライズがトロイア城とゾットの塔の往復しかできなくなる。その前にアイテムの補充などをすませておこう。特にエブラーナ城の「ブラッドランス」は入手しておきたい。なお、城内では、ギルバートからデカントアイテムをもらえる。

ゾットの塔～アガルトへ ▶P.178

出現するモンスター *Monster*

属性の■は弱点、■は半減(※)、■は吸収を示す

ミスリルの村周辺／トロイア城周辺



ケットシー ▶P.273 — HP 632 / 種族 —
属性: 火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

Caution: 一撃で戦闘不能、またはマヒ状態を引き起こす「ブラスター」が脅威。最優先で撃破したいモンスターだ。



ツインスネーク ▶P.280 — HP 316 / 種族 —
属性: 火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回（弱点: 氷）

Caution: HPが低く「たたかう」1回で倒せるはず。「まきつき」を受けるとマヒ状態にされてしまうので、素早く倒したい。



デスビューティ ▶P.281 — HP 440 / 種族 —
属性: 火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回（弱点: 火）

Caution: 味方全員をスリップ状態にする「かふん」がやっかい。「ファイラ」を全体に使って倒し、受けるダメージを抑えよう。



ウッドアイズ ▶P.267 — HP 335 / 種族 —
属性: 火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回（弱点: 火）



エーラパトラ ▶P.267 — HP 428 / 種族 リザード
属性: 火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回（弱点: 聖）



ヘルニードル ▶P.289 — HP 398 / 種族 —
属性: 火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

エブラーナ城周辺



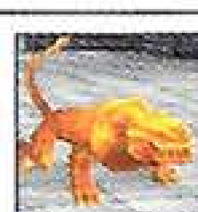
アイアンドレス ▶P.263 — HP 2166 / 種族 リザード
属性: 火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

Caution: 特別な攻撃はしてこないが各能力は高く、群れをなして出現するため意外と苦戦する。状態変化を活用しよう。



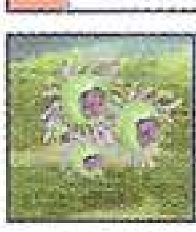
黒とかげ ▶P.272 — HP 2692 / 種族 リザード
属性: 火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

Caution: 「石化にらみ」の連発でせきか状態にされやすく、そのたびに治すしかない。まれに「ブレイクブレイド」を落とす。



フレイムドッグ ▶P.288 — HP 4151 / 種族 —
属性: 火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回（吸収: 火／弱点: 氷、水）

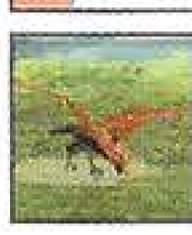
Caution: ひとたび「ほのお」を使われただけで全滅もあり得る。非常に危険なモンスターだが、「ブレイク」ですぐに倒せる。



モルズ ▶P.293 — HP 1182 / 種族 —
属性: 火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



ルドラ ▶P.295 — HP 2550 / 種族 バード
属性: 火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回（半減: 土）



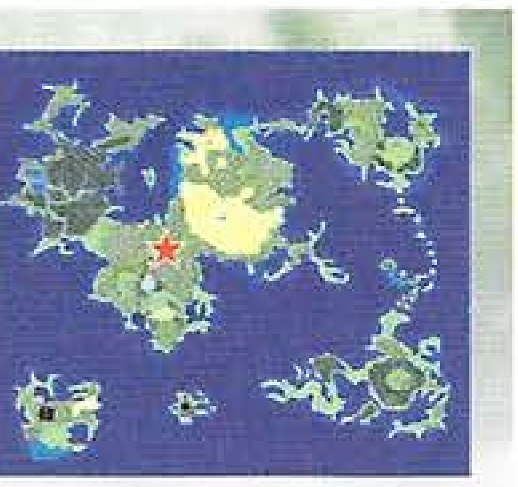
ルドランベビー ▶P.296 — HP 567 / 種族 バード
属性: 火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回（半減: 土）

※ 土属性を半減するモンスターに「クエイク」と「どとん」は当たらない。

Mist

ミストの村

回復	宿屋 50ギル



Guide 空き家に隠されたアイテムを入手

空き家に「きんのかみかざり」「へんげのロッド」といった強力なアイテムが隠されているので、ぜひ入手しよう。また、武器屋で購入できる「ダンシングダガー」は、属性のないアイテム魔法が発動する便利な武器だ。5000ギルと高価だが、今後のために1本は購入しておきたい。



初めて訪れたときの焼き討ちの名残か、屋外には「ボムのかけら」が散乱している。



リディアを連れて村を訪れると、デカントアイテム「MP＋50％」が手に入る。

ショップリスト *Shop List*

武器屋	
むち	3000
ダンシングダガー	5000

防具屋	
しじんのふく	700

マップ *Map*

▼ミストの村

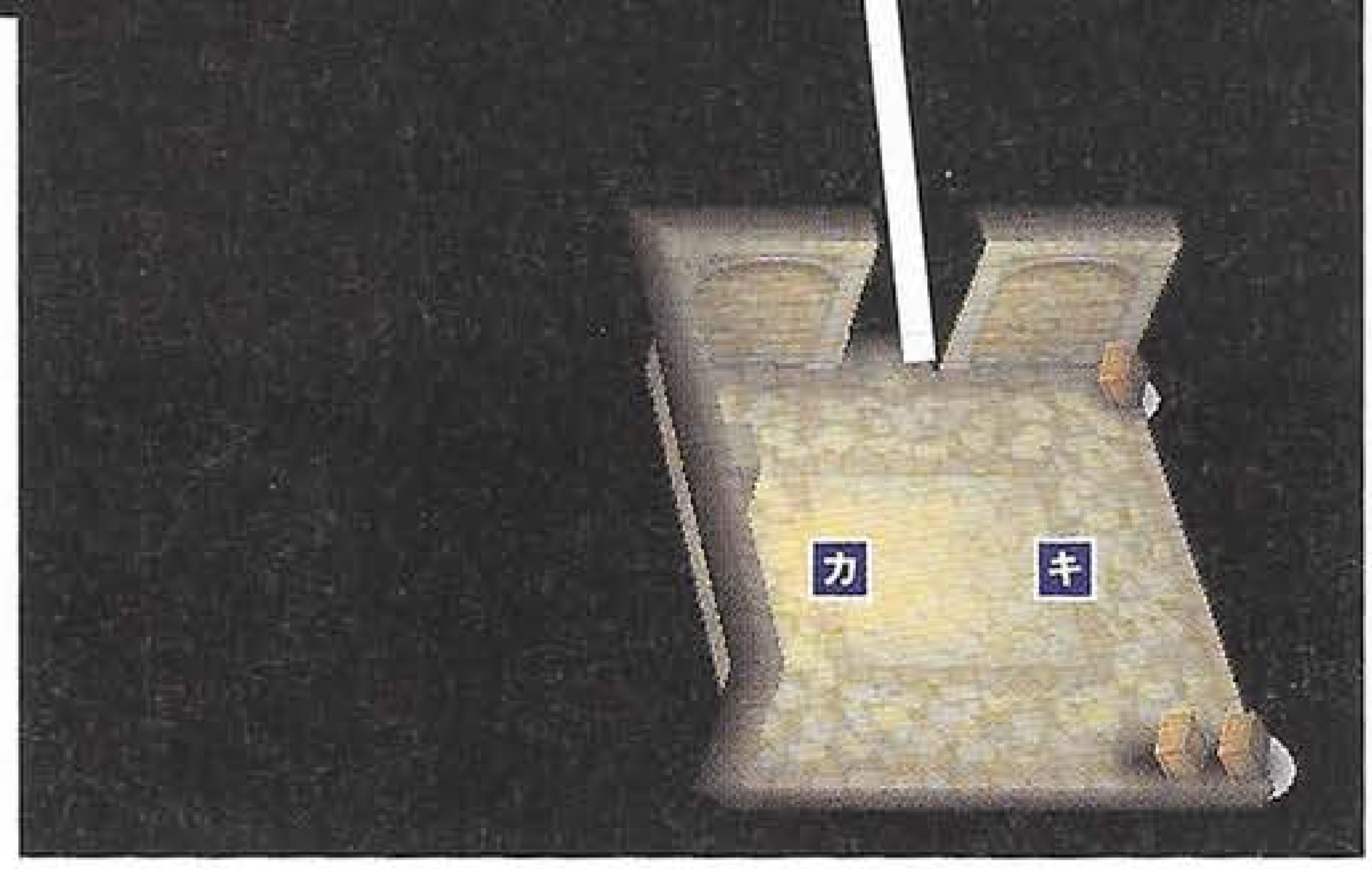


アイテムリスト

ア	ボムのかけら
イ	ボムのかけら
ウ	ボムのかけら

▼空き家





暖炉の奥から隠し部屋へ

暖炉の中へ入ることができ、奥の隠し通路を進んでいくと隠し部屋に出る。その隠し部屋の先にも隠し通路があるので、忘れずに奥まで行ってアイテムを手に入れよう。



▼宿屋



▼武器屋



▼防具屋



アイテムリスト

エ	きんのかみかざり
オ	ふく
カ	へんげのロッド
キ	ルビーのゆびわ

Mythril

ミスリルの村

回復 宿屋 500ギル



Guide 隠しアイテムを入手してから買い物

屋外で武器と5000ギルを拾えるので、買い物をする前に入手しよう。お店で優先して買うのはシドの防具がいい。セシルはミシディアで買った防具があれば、もうしばらくは持ちこたえられるはずだ。余裕があるなら、シドの武器「ミスリルハンマー」も購入しておきたい。なお、新たな装備品を購入しても、シドの初期装備はこのあとに必要になるので売らないほうがいい。



お店で同じものを買ってしまうのを避けるため、最初に隠しアイテムを入手しよう。

ショップリスト *Shop List*

道具屋			
おとめのキッス	60	ボムのみぎうで	1200
うちでのこづち	80	ほっきょくのかぜ	1200
ダイエットフード	100	かみがみのいかり	1200

武器屋	
ミスリルのつえ	4000
ミスリルナイフ	3000
ミスリルハンマー	8000
ミスリルソード	6000

防具屋	
ミスリルシールド	1000
ミスリルヘルム	3000
ミスリルアーマー	17000
ミスリルのこて	2000

ミスリル装備のヒミツ

ミスリルの村は、コブタやカエル、こびとたちが暮らす一風変わった村。お店では村の名前にもなっている「ミスリル銀」を加工した装備品が売られており、住人の話を聞くと、これらは住人たちが協力して作っていることがわかる。しかも、ミスリル銀の装備品はどれも優秀で、人間の町で買えるものより性能が高いのだ。



ミスリル銀の武器は、アンデッド系やゴースト系に有効だ。



僕らがミスリル銀を
採ってきたのを
カエル君が精製して
こびと君が加工するんだ。
人間用の武器なんかも
作ってるよ

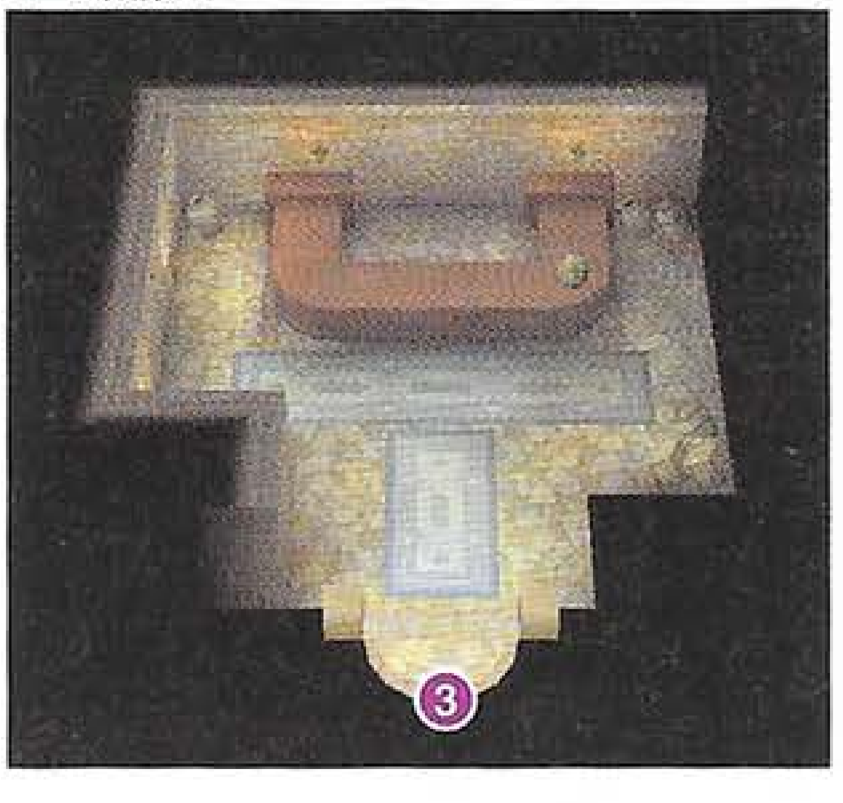


ミスリルの山は遥か北。
あんたらの足なら
あっという間でも
僕らにゃ、とんだ長旅さ！

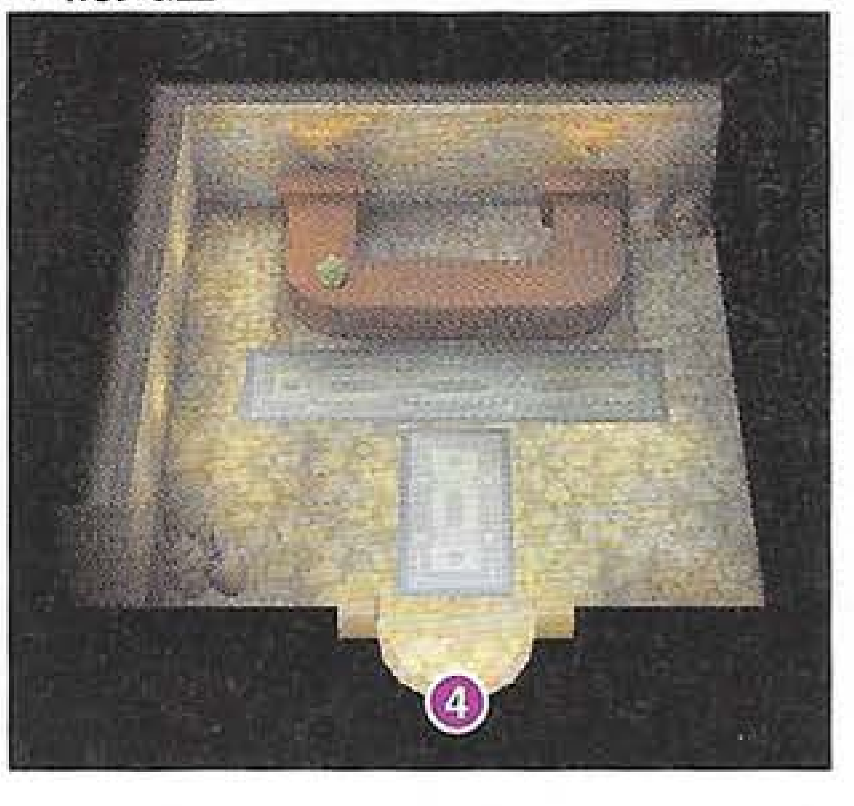
▼ミスリルの村



▼武器屋



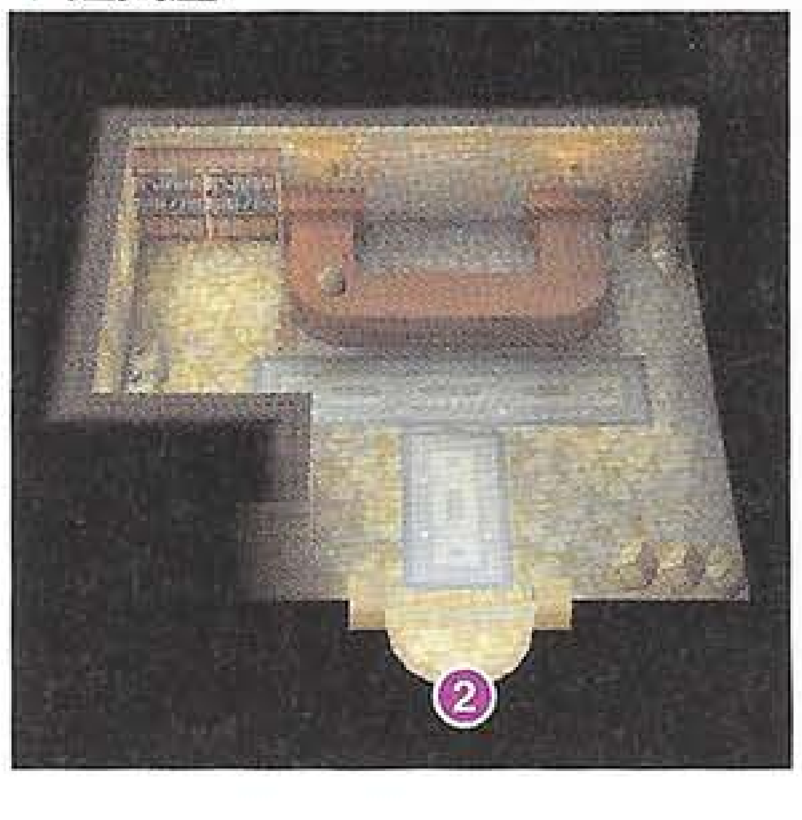
▼防具屋



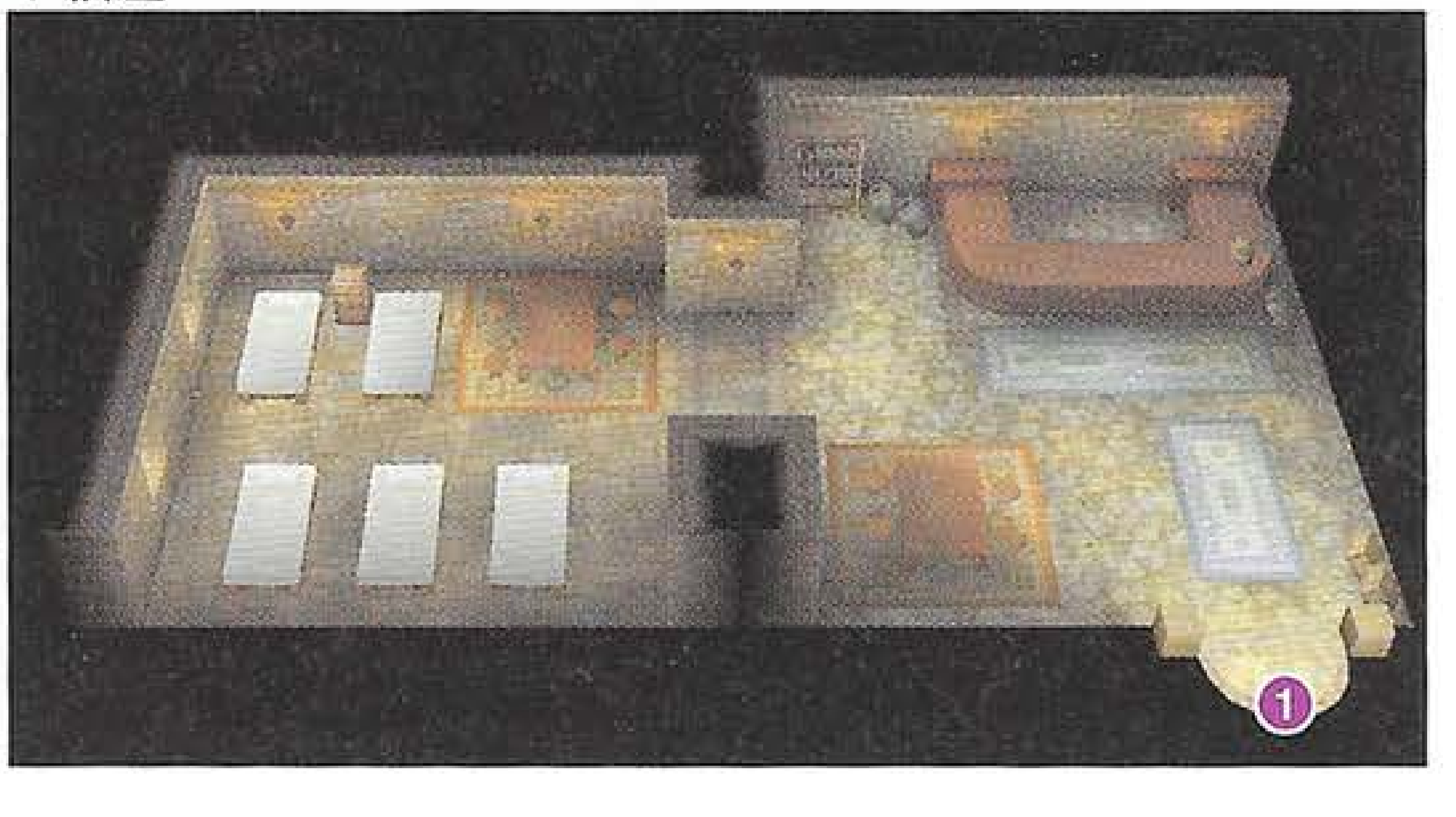
アイテムリスト

ア	Ⓖ 5000ギル
イ	ミスリルナイフ
ウ	ミスリルのつえ
エ	おとめのキッス
オ	ダイエットフード

▼道具屋



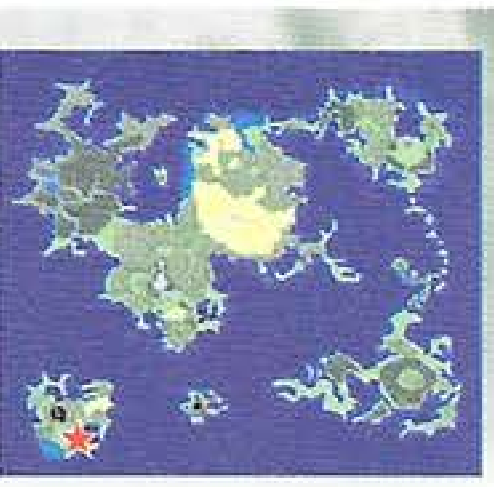
▼宿屋



Eblan Castle

回復 ー

エブラーナ城



Guide 「どうのすなどけい」で強敵を撃破

城内にはひと気がなく、ただ多くの宝箱が置かれているだけ。しかし、このうちいくつかの宝箱にはモンスターが潜んでおり、開けるとバトルに突入するのだ。モンスターはどれも非常に強く、現時点でまともに戦っても勝ち目は薄い。戦うなら「どうのすなどけい」を使い、しばらくの間モンスターの動きを止めよう。この効果が切れる前になんとしても倒しきるのだ。

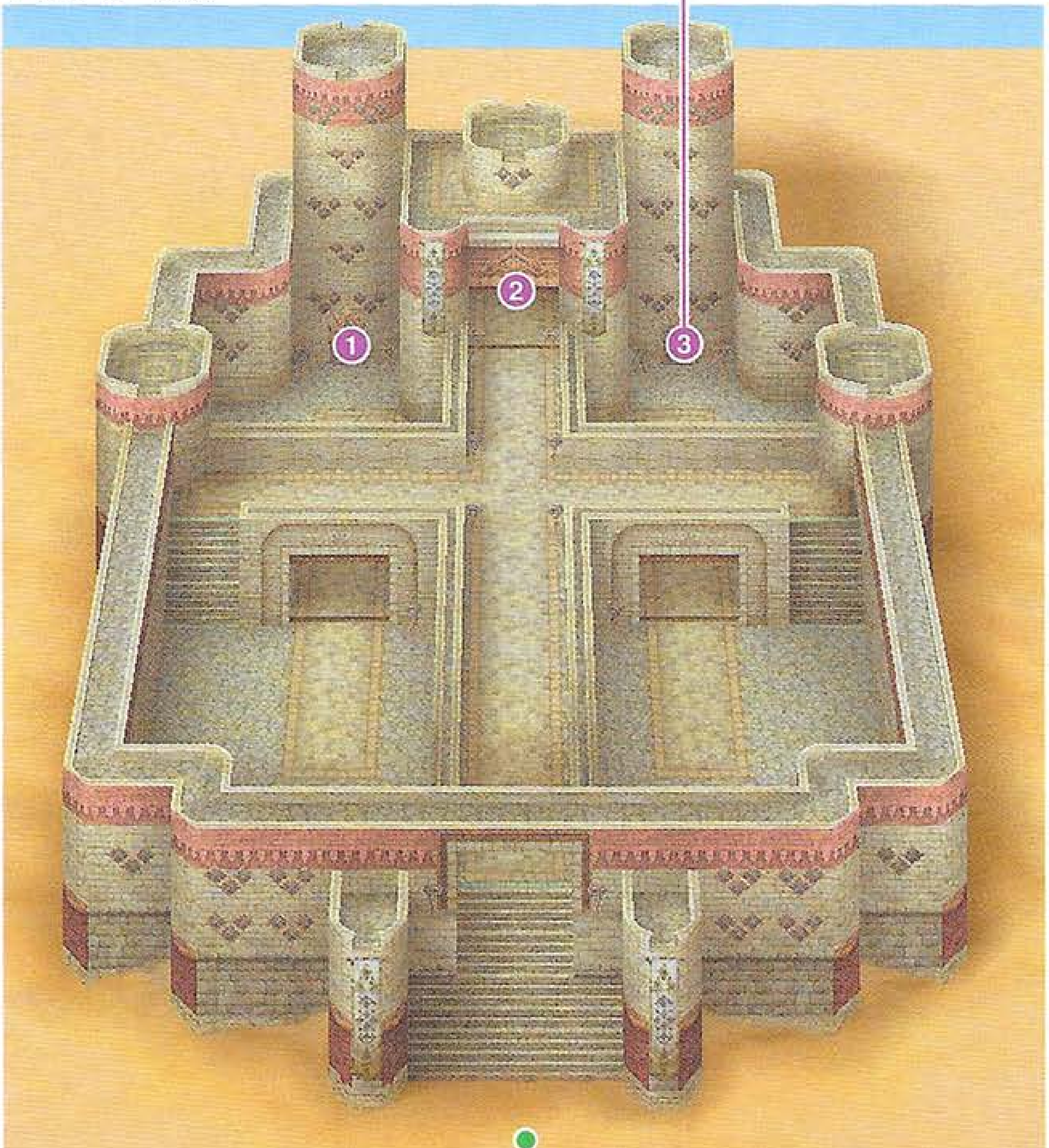


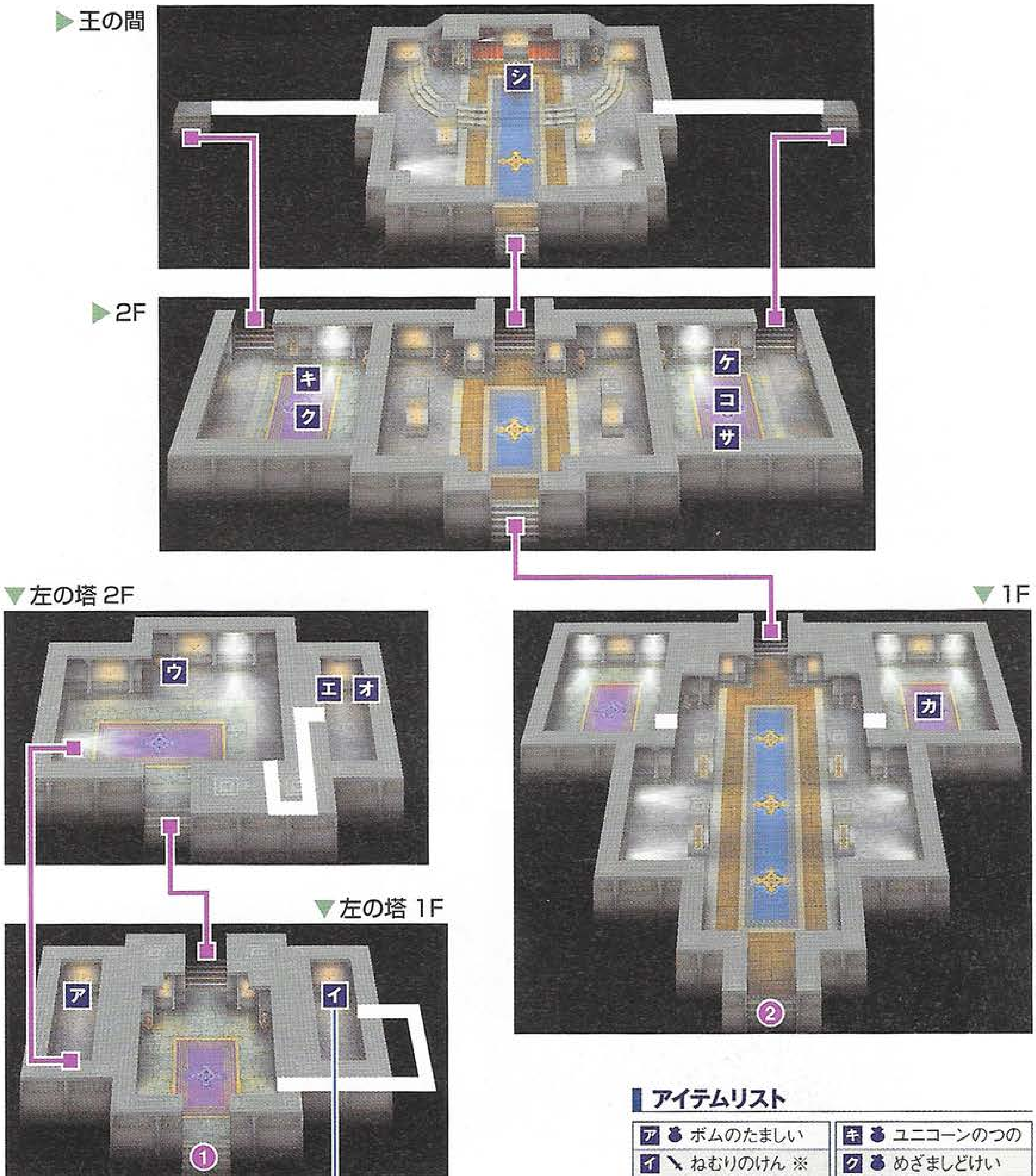
どのモンスターもせきか状態にできるので、「ブレイク」をかければ直ちに撃破できる。

マップ Map

▼エブラーナ城

P.166 右の塔 1F❸へ





アイテムリスト

ア ボムのたましい	キ ユニコーンのつの
イ ねむりのけん ※	ク めざましどけい
ウ バッカスのさけ	ケ きんのはり
エ くちふうじのや	コ コテージ
オ 10000ギル	サ おとめのキッス
カ ハイポーション	シ エッジのほん

※ スカルジャー×2・ステイルゴーレム×1が出現。

宝箱からモンスターが出現

城内には開けるとモンスターが出現する宝箱がいくつかある。これらのバトルからは逃げられないので、開ける前にHP回復しておこう。



出現するモンスター

属性の■は弱点、■は半減（※）、■は吸収を示す　*Monster*



ステイルゴーレム		P.277
HP	6630	種族 きょじん
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回		

Caution 非常に打たれ強く、「どうのすなどけい」の効果時間中に倒すのが難しい。「ブレイク」でせきか状態にしよう。



クアール		P.271
HP	2015	種族 ー
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回		



スカルジャー		P.277
HP	2512	種族 アンデッド
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回		



バーサオーガ		P.283
HP	6812	種族 きょじん・まどうし
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回		

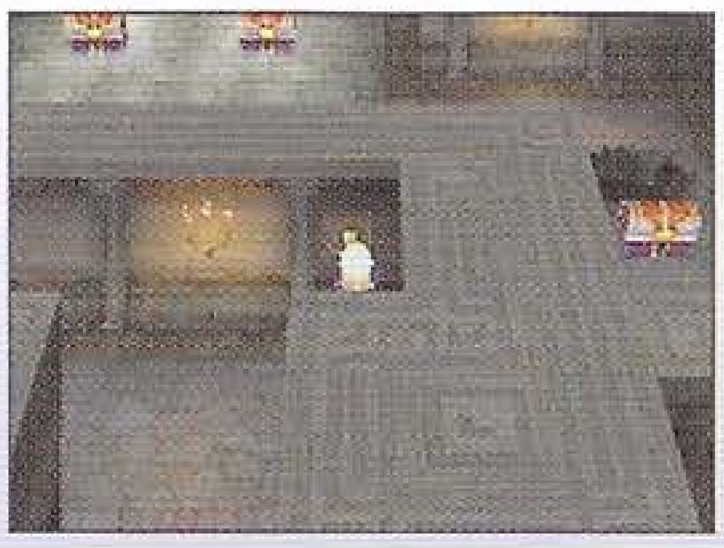


ラミア		P.295
HP	7480	種族 リザード
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回		

※ 土属性を半減するモンスターに「クエイク」と「どとん」は当たらない。

スイッチを押して奥へ

壁にあるスイッチを押すと、西側の壁が消えて奥に進めるようになる。タ～トのアイテムを入手したら、次はトの宝箱の近くにある穴に落ちて、右の塔 1F の東側へ行こう。

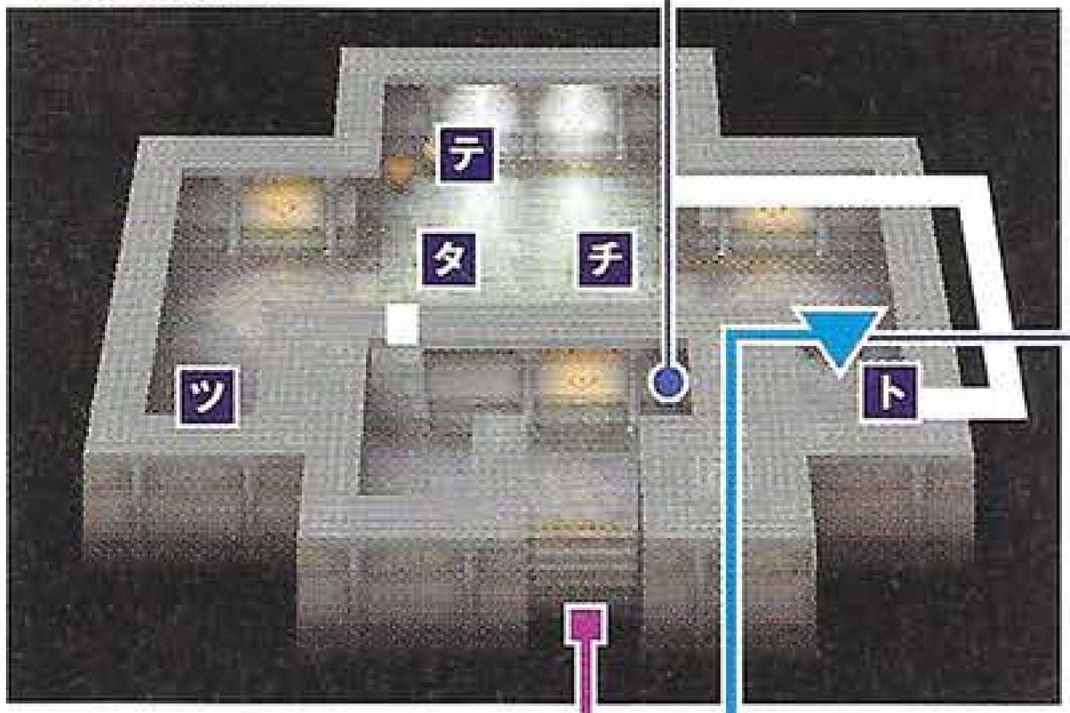


穴での移動は一方通行

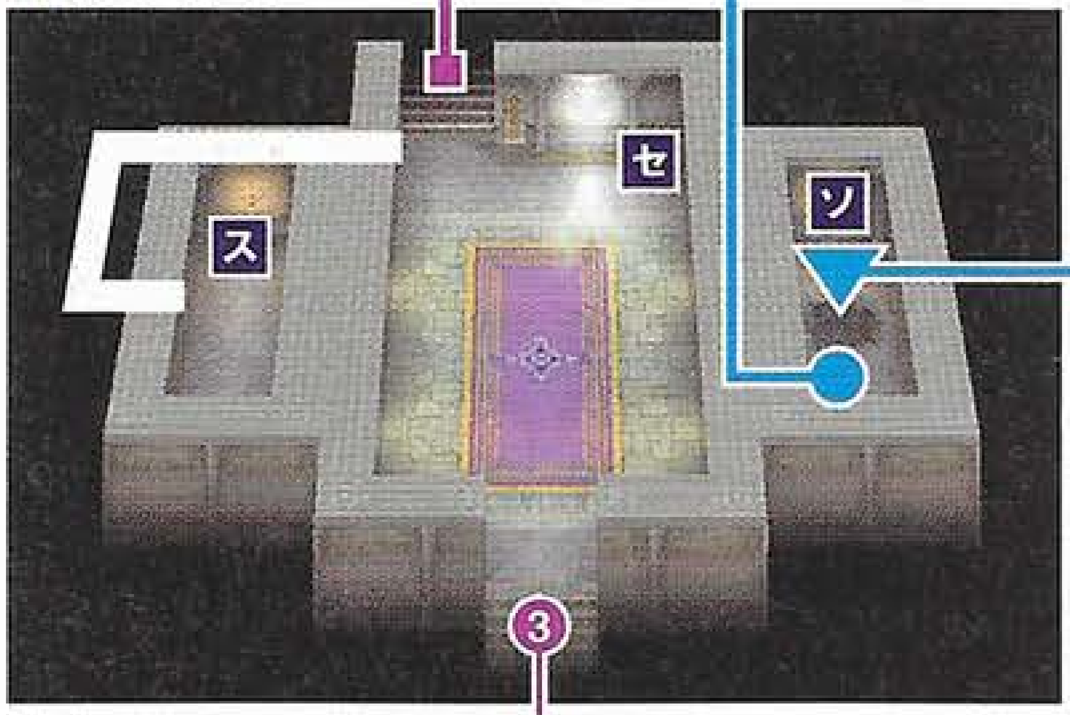
穴に落ちた場合は、上の階にもどれない。脱出するには地下通路まで落ちて、出口からフィールドに出るしかないのだ。もどるのに手間がかかるので、宝箱を開け忘れないように。



▼右の塔 2F



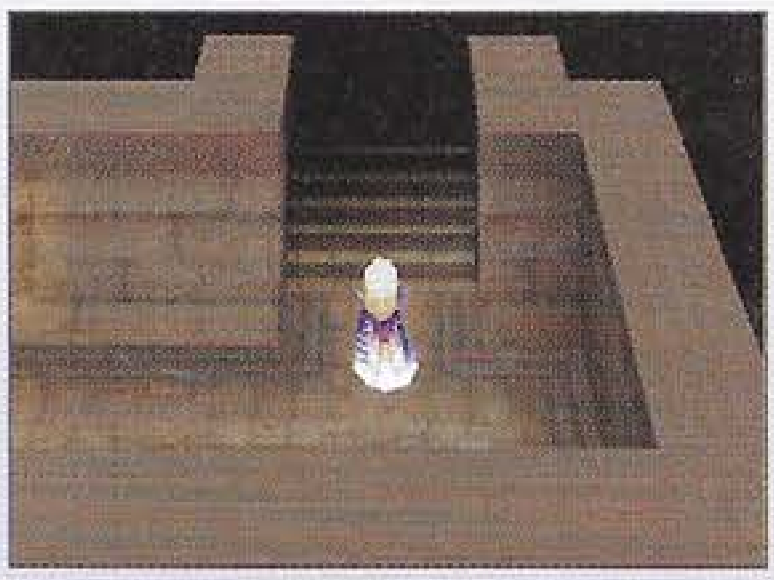
▼右の塔 1F



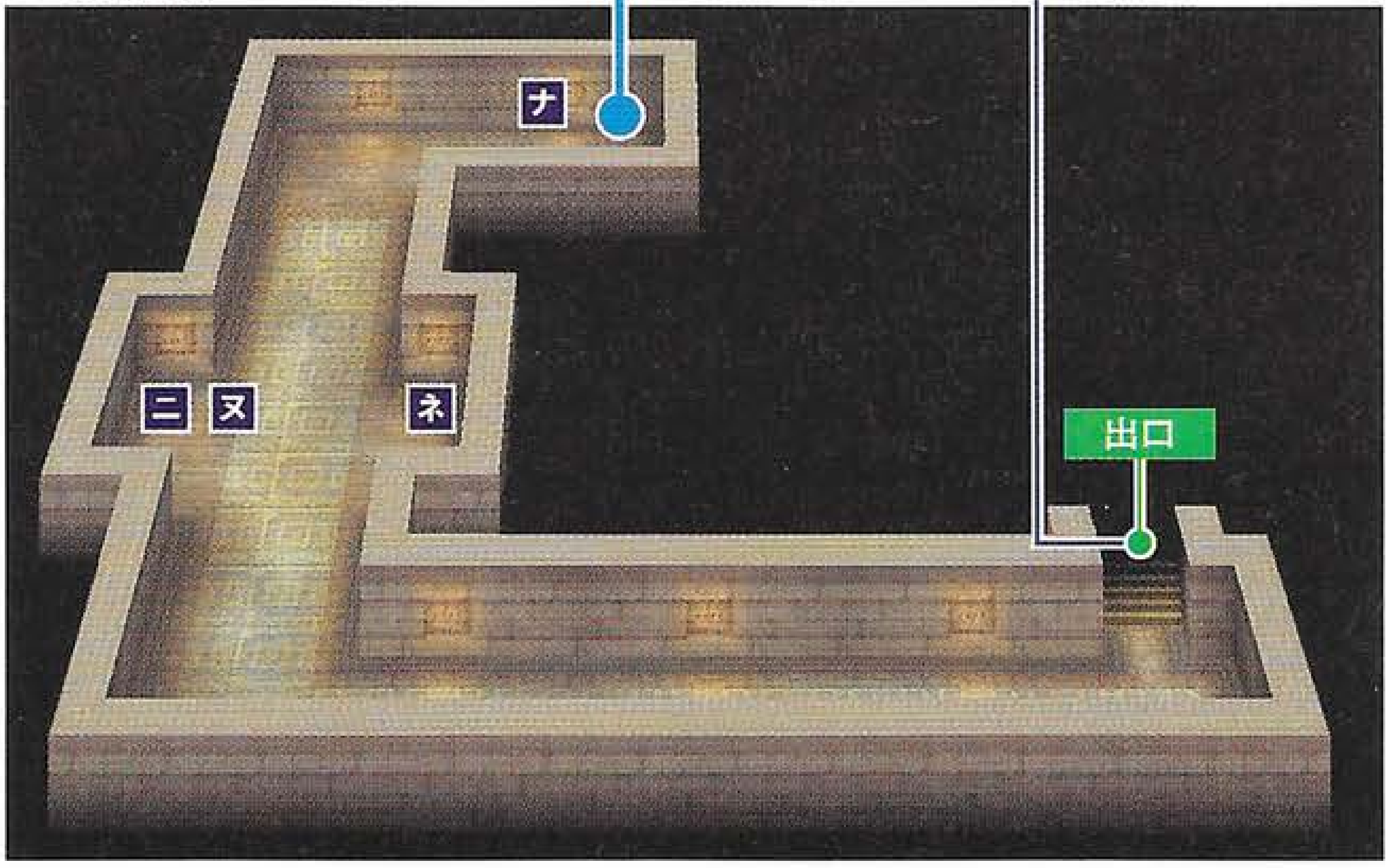
P.164 エブラーナ城3へ

ここからフィールドへ

地下通路の出口からフィールドへ出られる。フィールドから直接ここへ入ることはできないので、もどってきたいときは右の塔 2Fの穴から落ちてくるしかない。



▼地下通路



アイテムリスト

ス	クアールのひげ
セ	エッジのほん
ソ	ぎんのすなどけい
タ	ひじょうぐち
チ	ハイポーション
ツ	ハイポーション
テ	エルメスのくつ
ト	ブラッドランス ※1
ナ	エッジのほん
ニ	エーテル
ヌ	エーテル
ネ	ぎんのリンゴ ※2

※1 クアール×2・ラミア×1が出現。
※2 バーサオーガ×3が出現。

トロイア城

回復	ー



Guide 磁力の洞窟のあとにアイテムを入手しよう

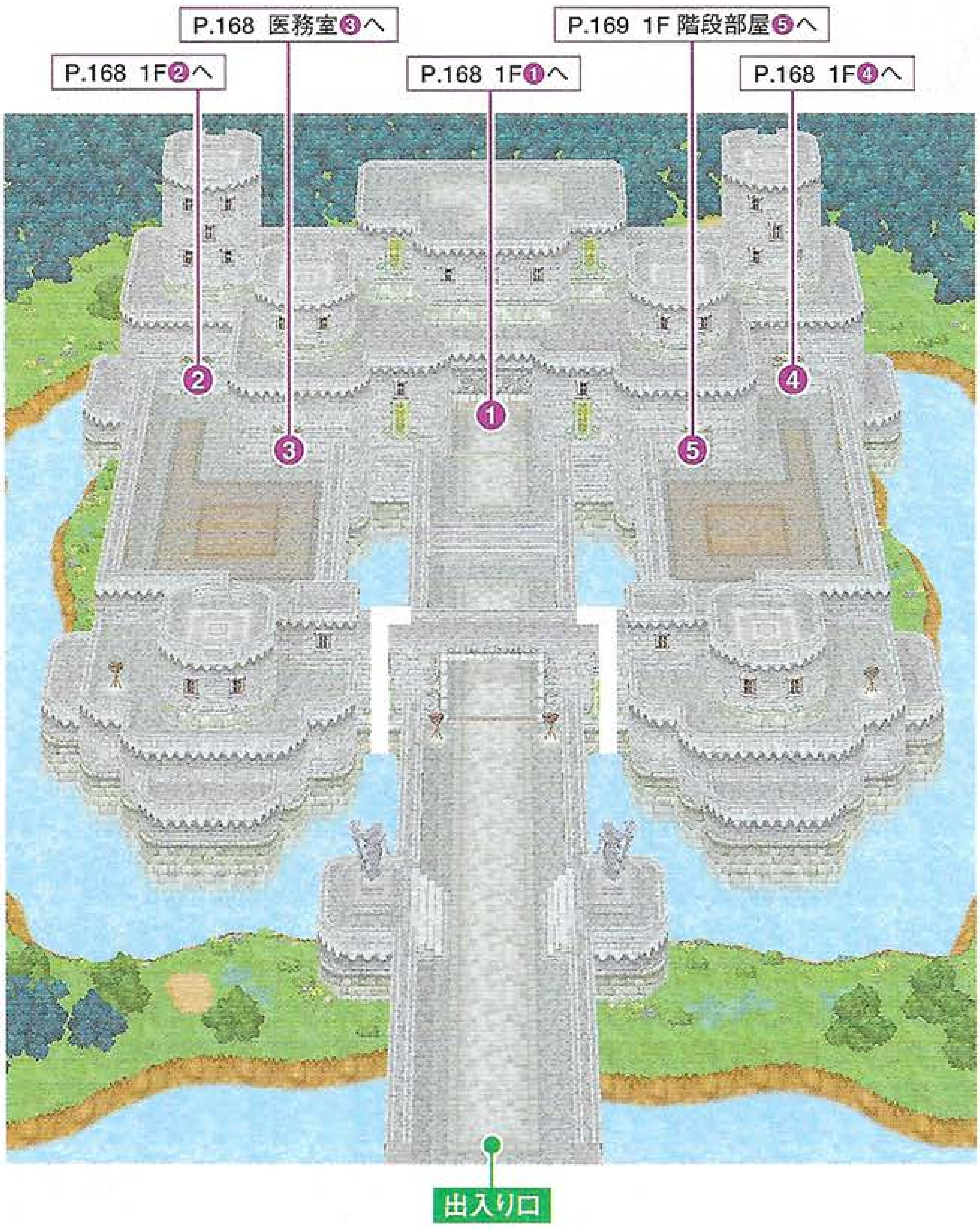
宝箱の数が非常に多く、中身も50000ギルや「ぎんのリンゴ」など魅力的なものばかり。ただし、その大半は磁力の洞窟で「土のクリスタル」を手に入れたあとでないと入手できない。最初に訪れたときは、ダークエルフを倒すのに必要な「ひそひそう」を手に入れるのが目的だ。「ひそひそう」は医務室にいるギルバートがくれるので、城内をひととおり探索したら医務室へ向かおう。



神官たちに話を聞くと、「土のクリスタル」の行方とダークエルフについて教えてくれる。

マップ Map

▶ トロイア城



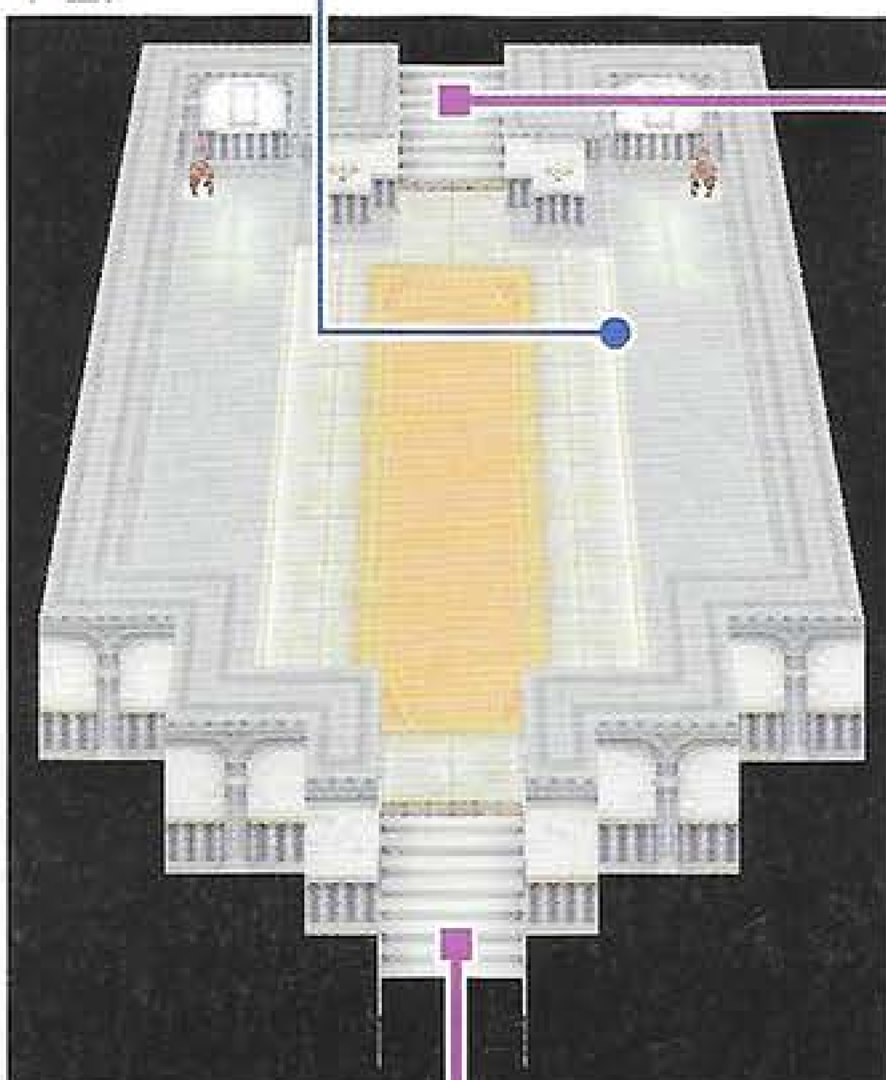
システム System 1
キャラクター Character 2
デカントアビリティ Decant Ability 3
ストーリー Story 4
データ Data 5
プレミアム Premium 6
ミストの村～磁力の洞窟
バロン城1
バロンの町
ミスト洞窟
カイポ
地下水脈
ダムシアン城
アントリオン洞窟
ホブス山
ファブール城
ミシディア
試練の山
昔の水路
バロン城2
ミストの村
ミスリルの村
エブラーナ城
トロイア城
トロイアの町
チョコボの村
磁力の洞窟
ゾットの塔
アガルト

B2Fへ行く許可をもらう

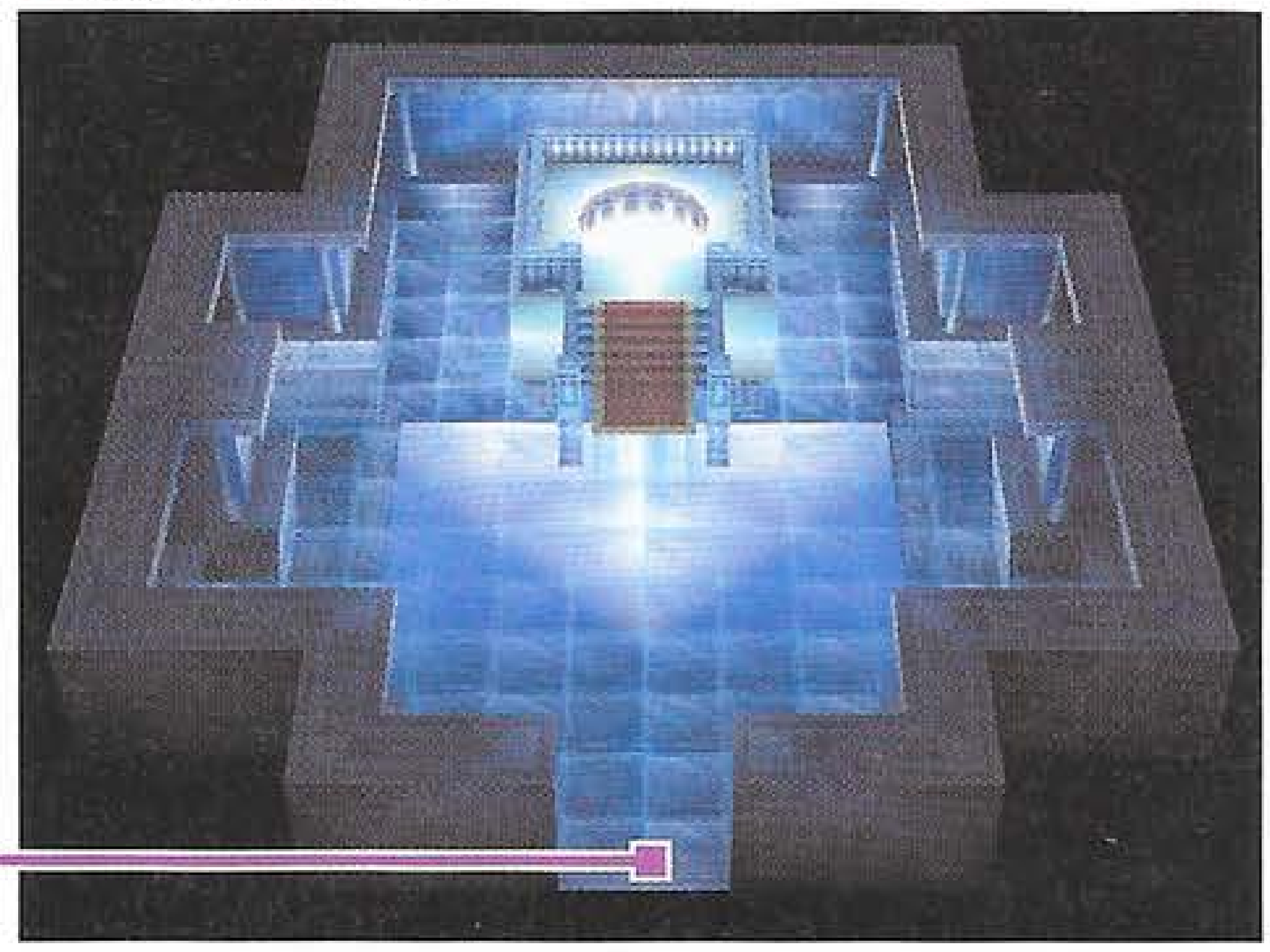
磁力の洞窟で「土のクリスタル」を手に入れて2Fに来ると、カインの声が聞こえる。そのあと、東側の列の北から2番目の神官に話しかけると、地下の宝を使う許可をくれるのだ。



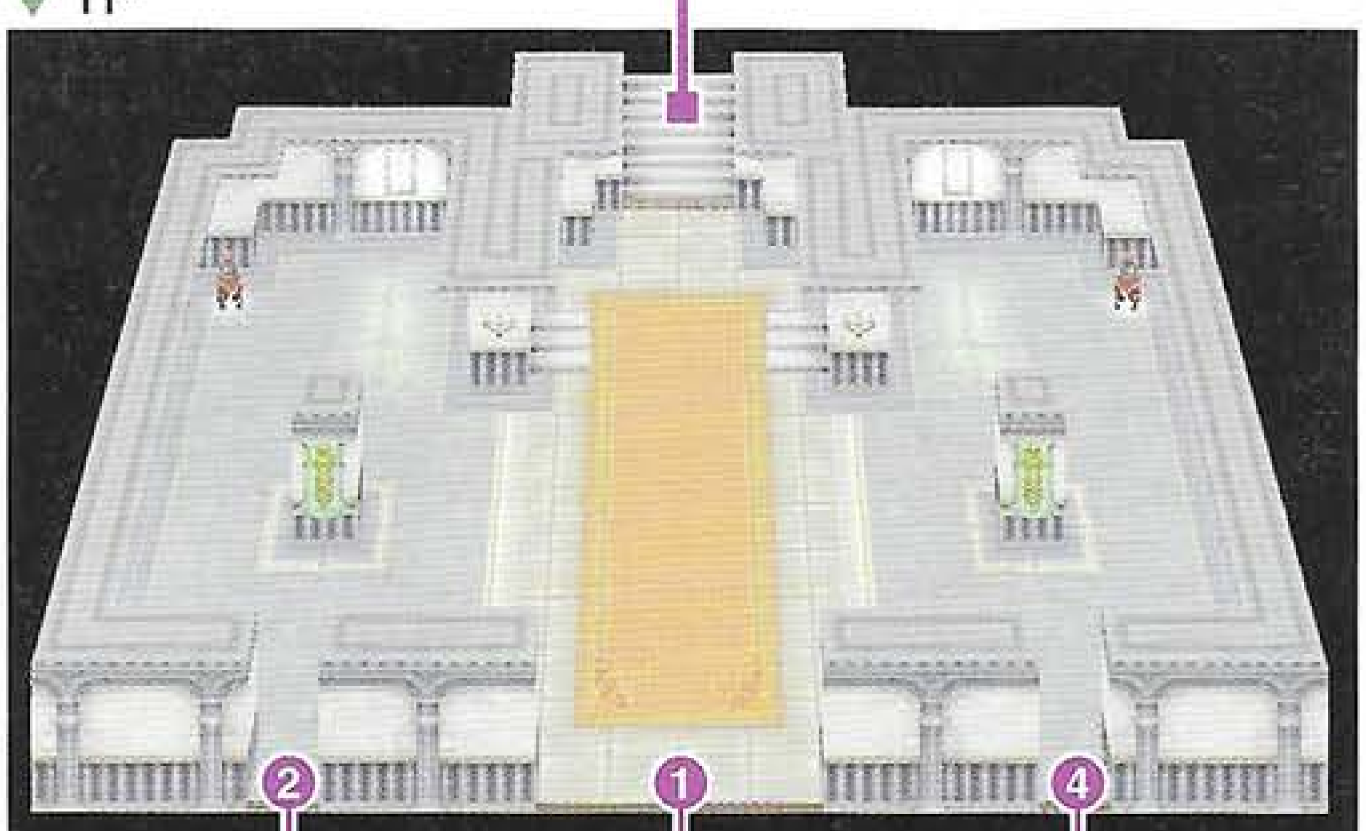
▼2F



▼クリスタルルーム

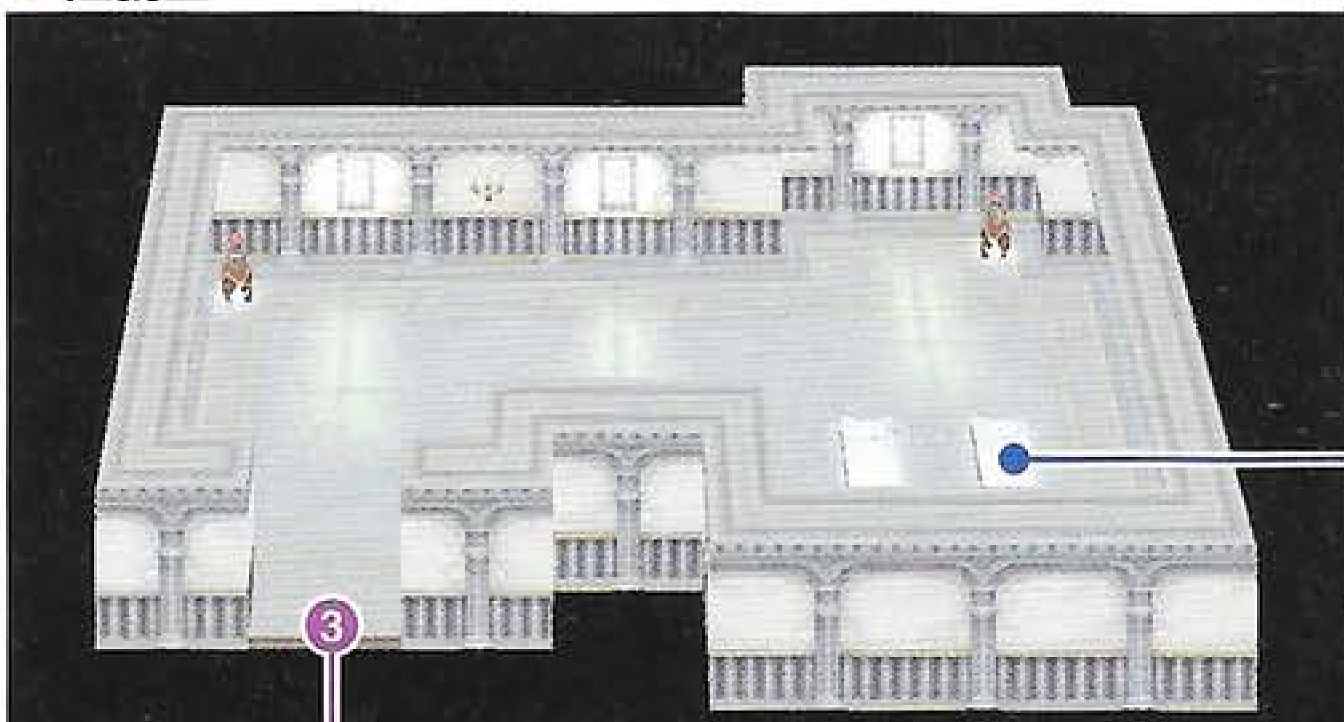


▼1F



P.167 トロイア城②へ
P.167 トロイア城①へ
P.167 トロイア城④へ

▼医務室



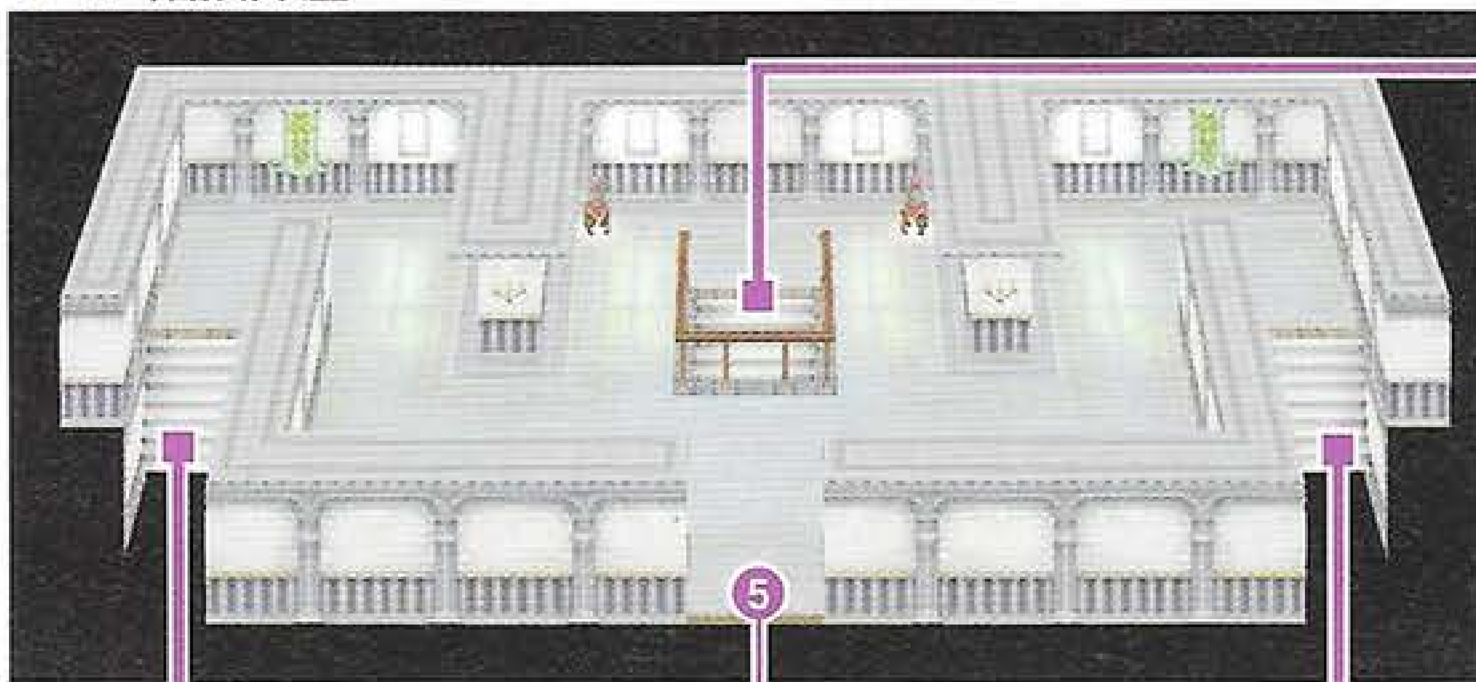
P.167 トロイア城③へ

ギルバートに報告

ここでギルバートと再会できる。彼から「ひそひそう」をもらったら、磁力の洞窟に向かおう。また、「土のクリスタル」を入手したあとに会うと、彼のデカントアイテムがもらえる。

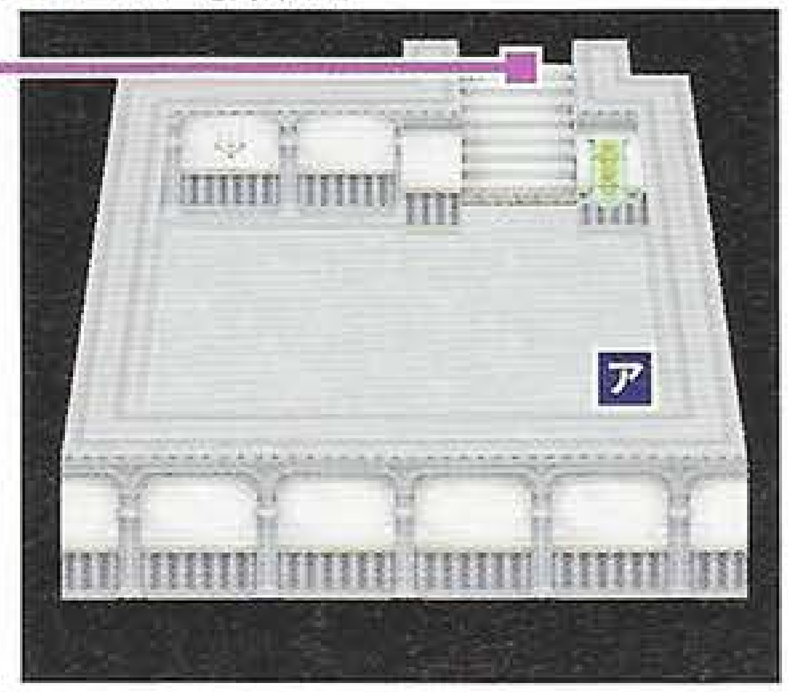


▼1F 階段部屋

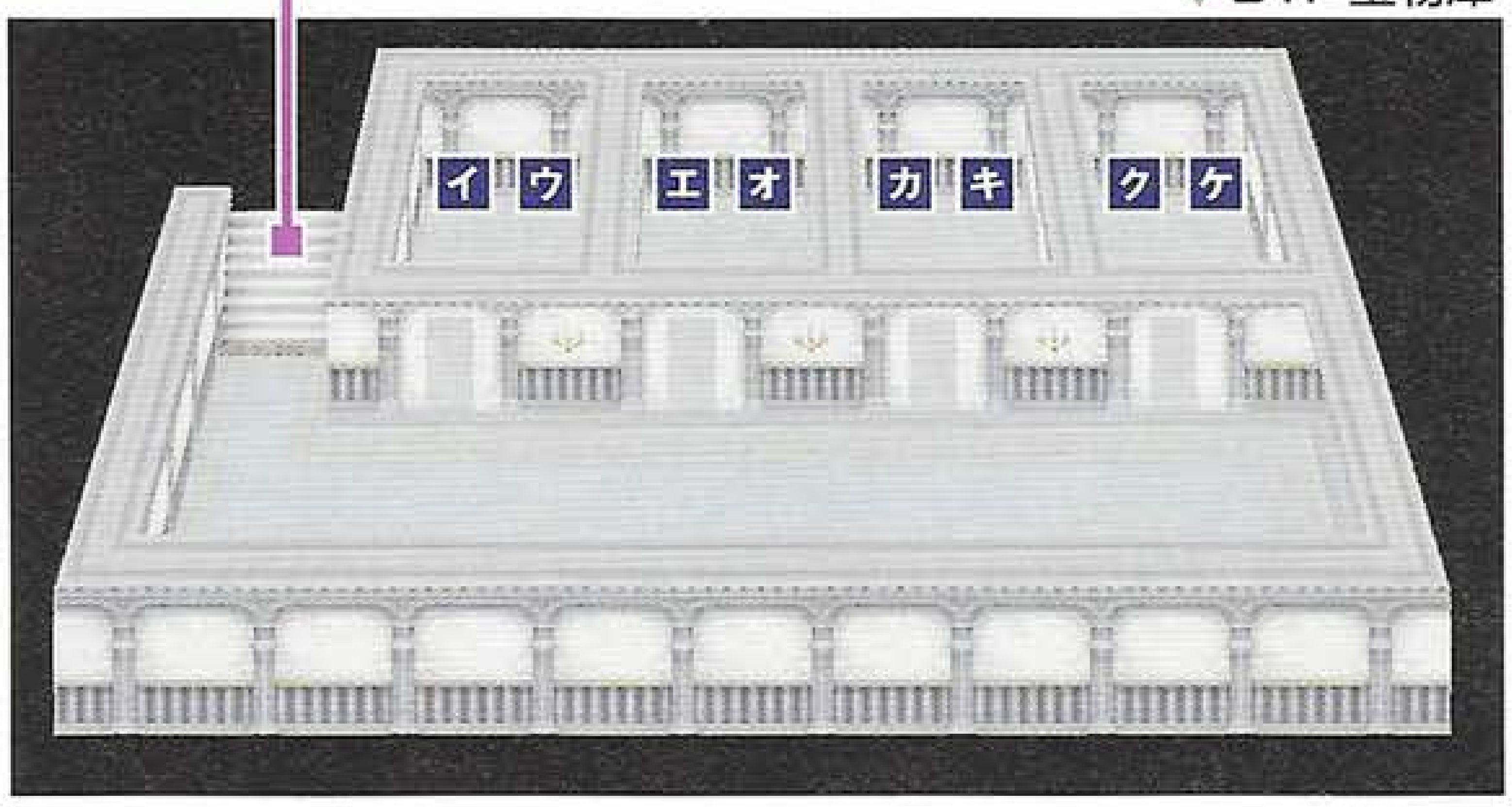


P.167 トロイア城5へ

▼B1F 小部屋

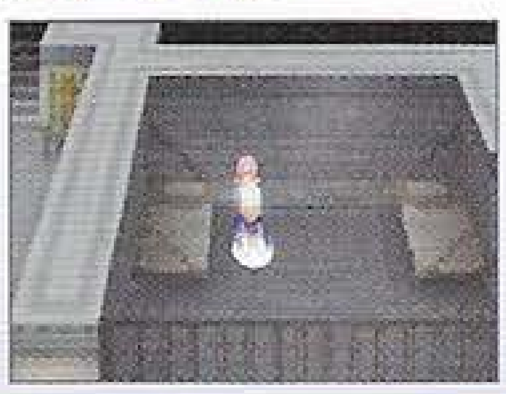


▼B1F 宝物庫

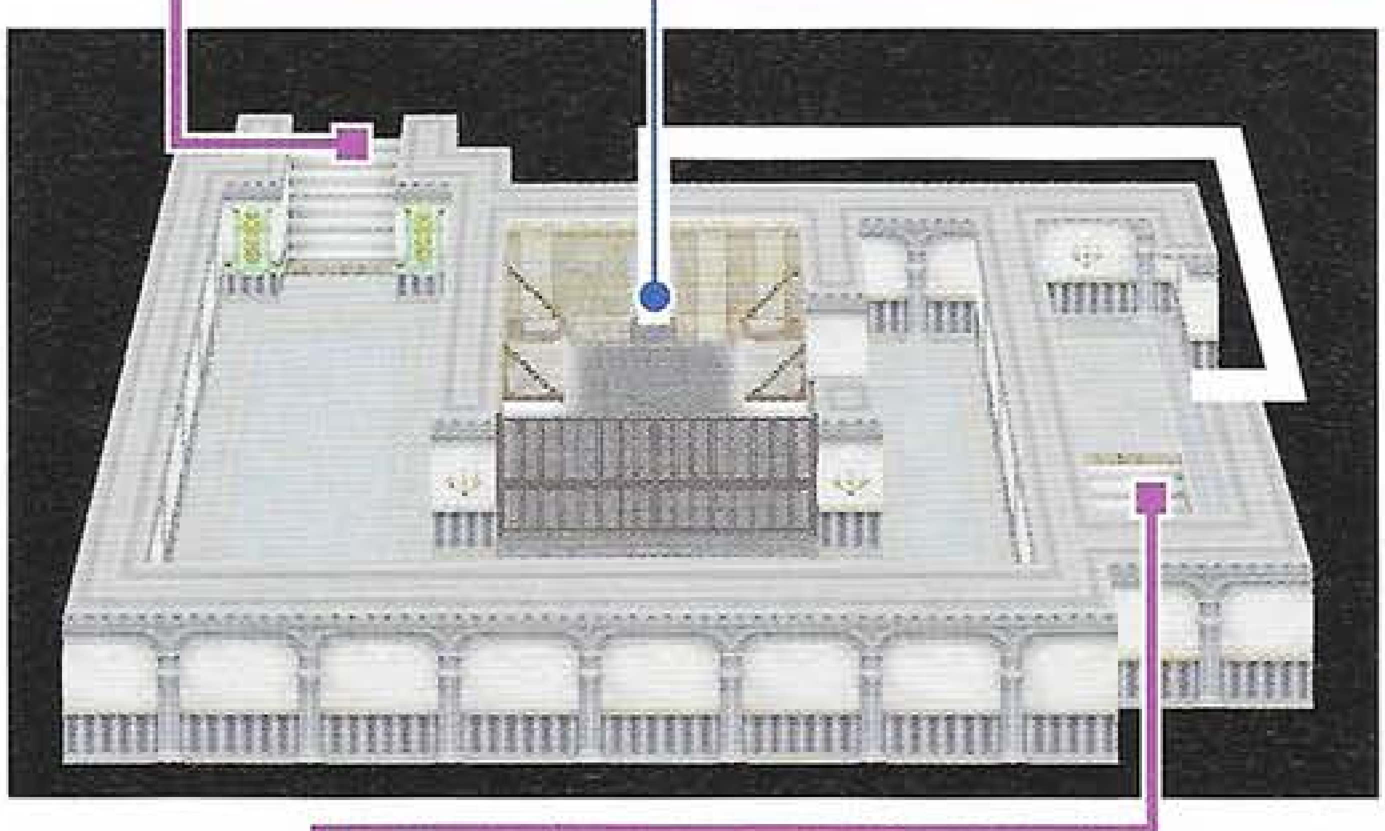


牢屋内の隠し通路を開けてもらおう

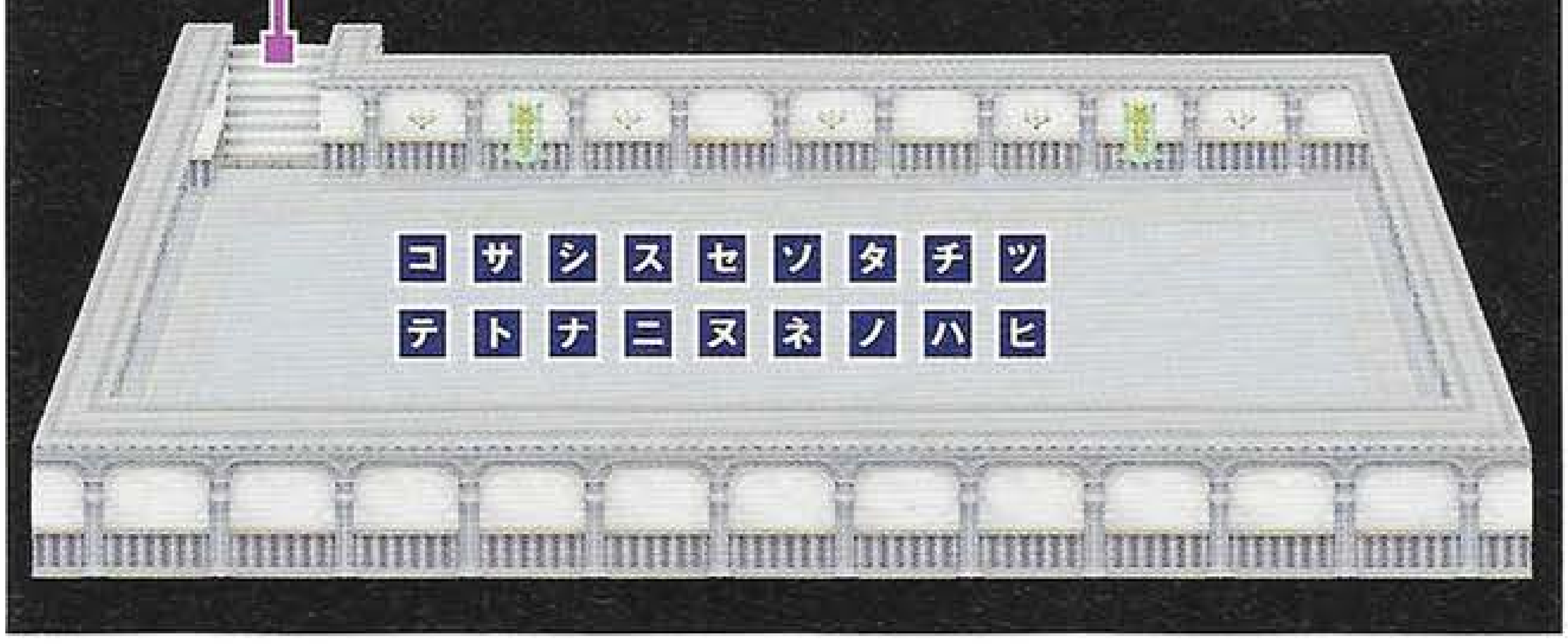
神官から許可を得たあと、ここにいる兵士の問いに「はい」と答えれば、B2Fへの隠し通路を開けてもらえる。



◀B1F 牢屋



▼B2F



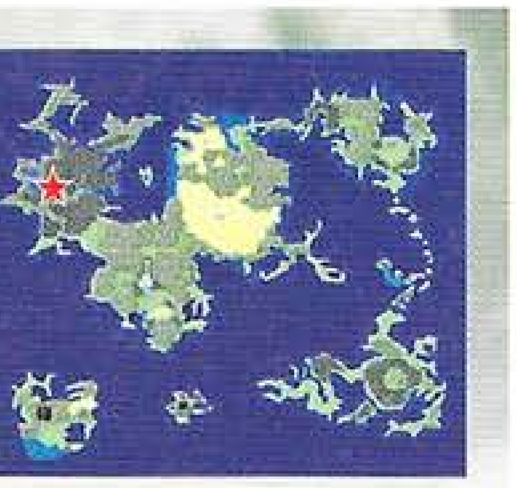
アイテムリスト

ア	バッカスのさけ
イ	テント
ウ	テント
エ	ハイポーション
オ	ハイポーション
カ	エーテル
キ	エーテル
ク	ルビーのゆびわ
ケ	ルビーのゆびわ
コ	ハイポーション
サ	ばんのうやく
シ	エーテル
ス	エーテルドライ
セ	エリクサー
ソ	やまびこそう
タ	グレートボウ
チ	ほのおのや
ツ	G 5000ギル
テ	ハイポーション
ト	ばんのうやく
ナ	エーテル
ニ	エーテルドライ
ヌ	ぎんのリンゴ
ネ	やまびこそう
ノ	こおりのや
ハ	G 50000ギル
ヒ	いかずちのや

Troia

回復 宿屋 400ギル

トロイアの町



Guide 「ギルハント」入手には10万ギルが必要

磁力の洞窟で必要な非金属製の装備が買える。この町ではセシルのために、剣に代わる棒を買っておこう。防具は、ミシディアやバロンの町のほうが品ぞろえがいいので、あえて買う必要はない。

また、酒場の隠し通路の奥にあるパブ「王様」では、デカントアイテム「ギルハント」が手に入る。ただし、パブ「王様」へ入るには、「かいいんしょう」を10万ギルで購入しなければならない。



「かいいんしょう」は、酒場に入ってすぐ西側のテーブルに座っている女性から買える。

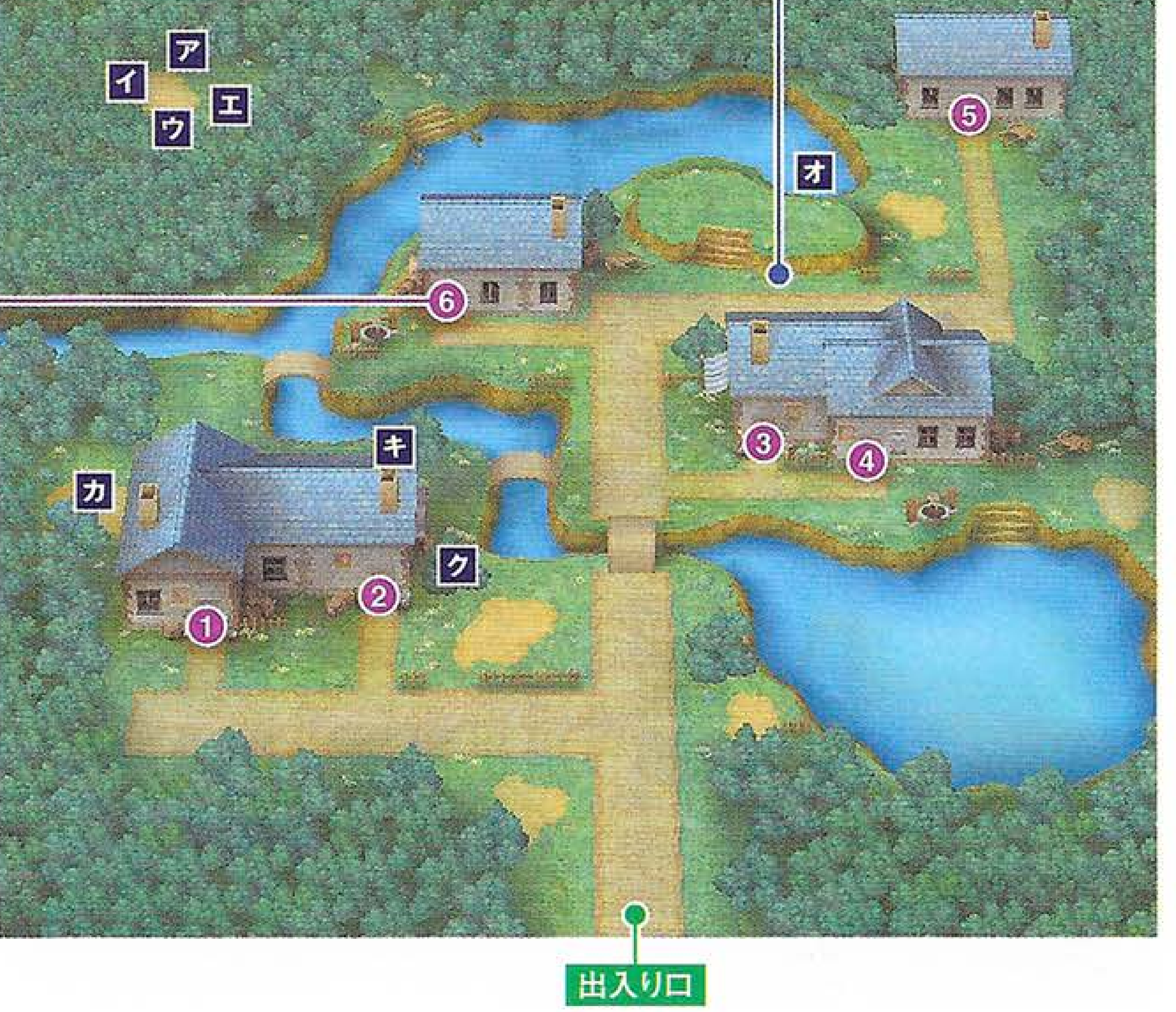
マップ *Map*

Wブッキングウェイを助けよう

ジャミングウェイに話しかけるとWブッキングウェイになる。彼の頼みごとを聞いたら、酒場へ行ってカウンターの女性に話しかけよう。ほどなくするとWブッキングウェイがやって来て、お礼を言ったあと立ち去っていく。



▶ トロイアの町



P.172 酒場 1F⑥へ

アイテムリスト

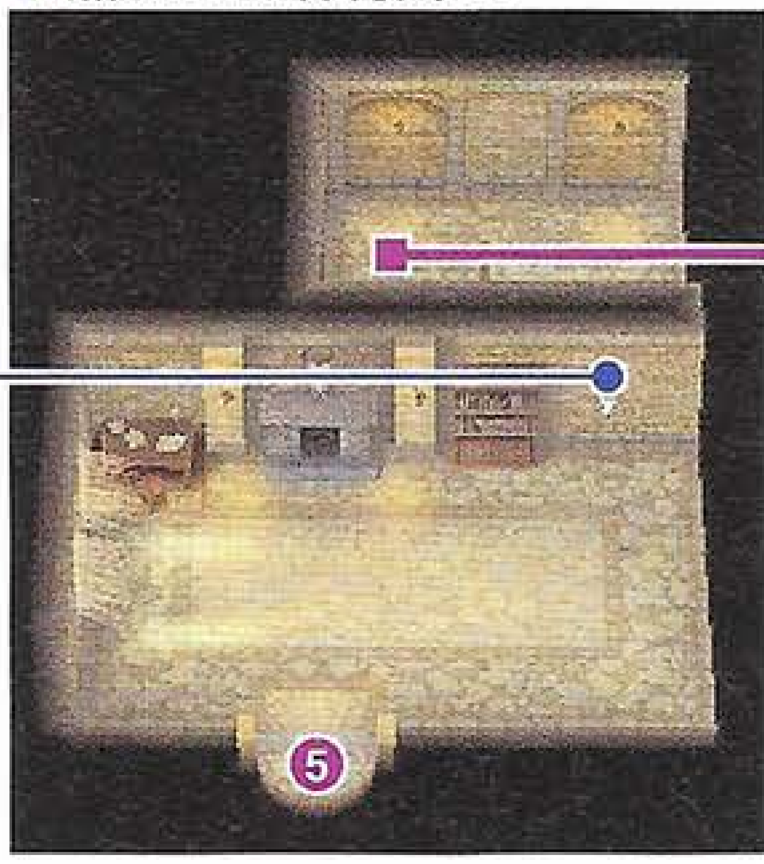
ア	Ⓖ 1000ギル
イ	スケープドール
ウ	エーテル
エ	エーテルドライ
オ	フェニックスのお
カ	ハイポーション
キ	ハイポーション
ク	テント

隠し扉からB1Fへ

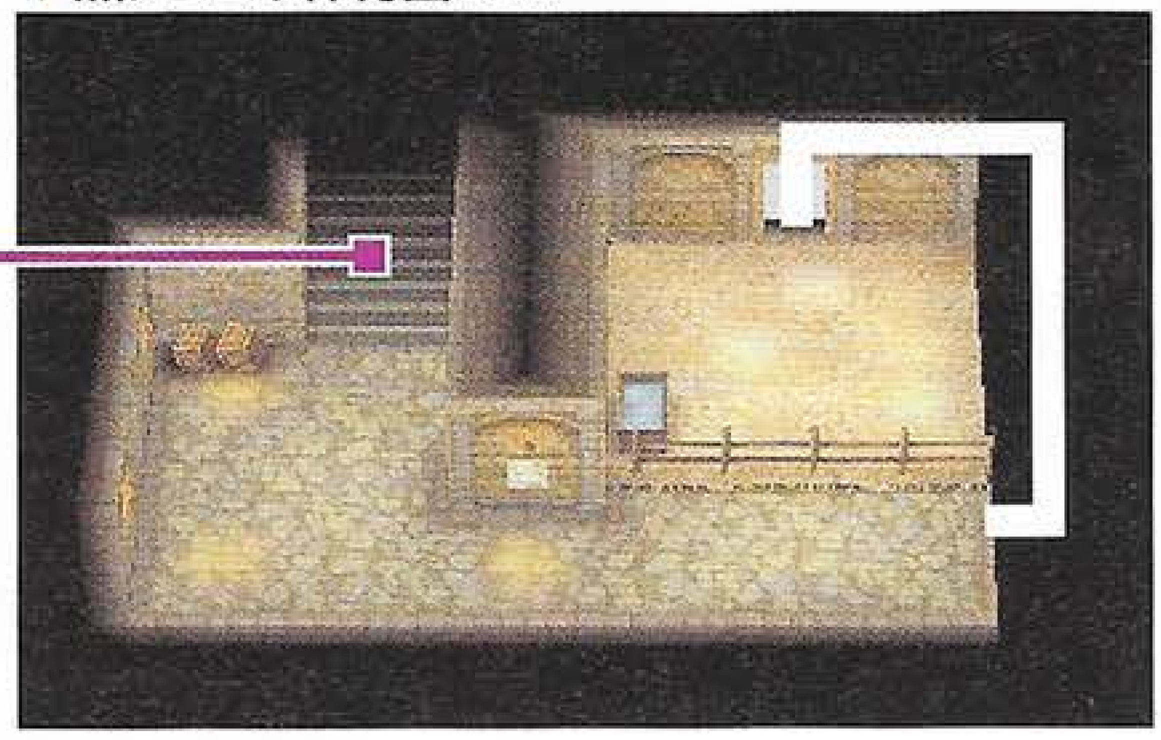
骨のスイッチを調べるとB1Fに行けるようになる。B1Fには黒チョコボが飼われているが、ここで乗ることはできない。近くの住民から野生の黒チョコボの居場所を聞けるので、そちらへ向かおう。



▼黒チョコボ保育園 1F



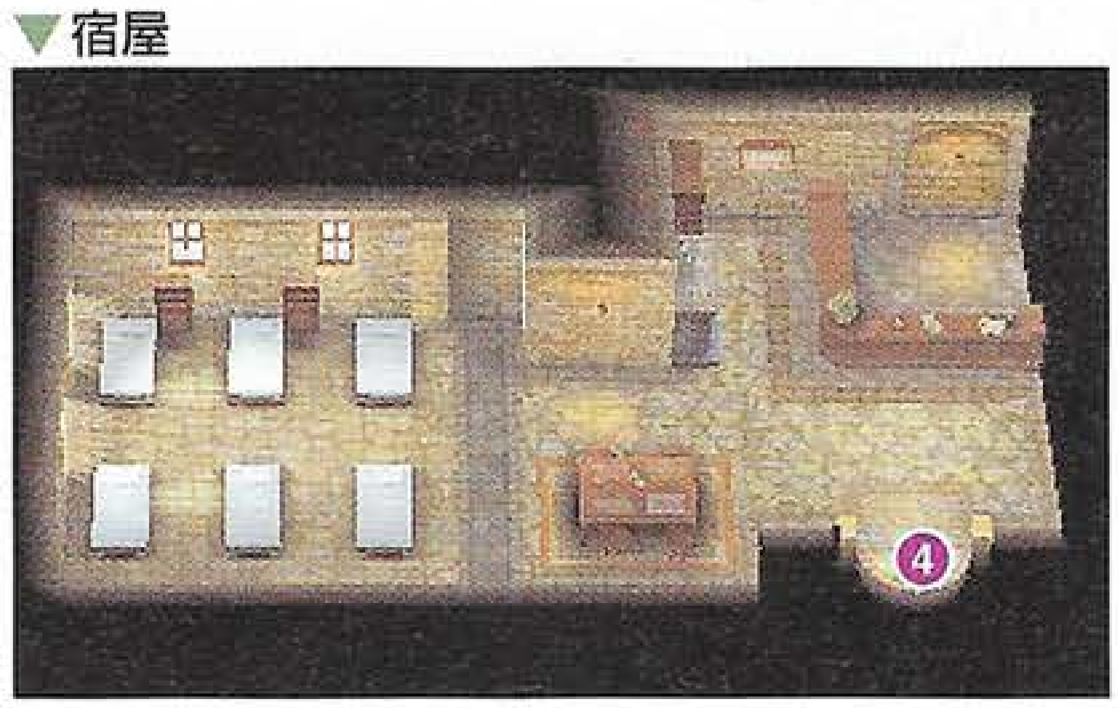
▼黒チョコボ保育園 B1F



▼道具屋



▼宿屋



▼武器屋



▼防具屋



ショップリスト *Shop List*

道具屋1	
ポーション	30
ハイポーション	150
フェニックスのお	100
きんのはり	80
おとめのキッス	60
めぐすり	30
どくけし	40
テント	100

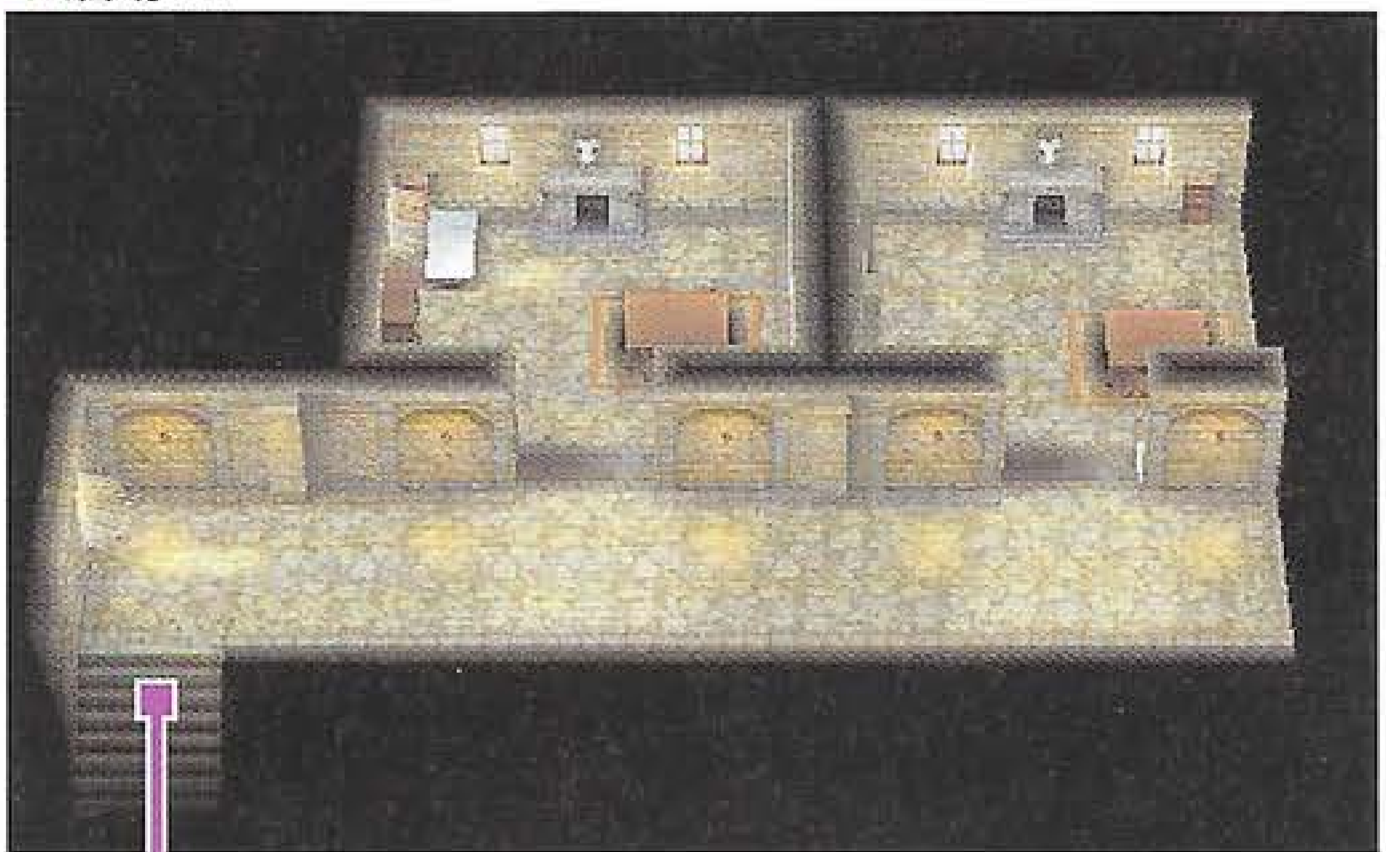
道具屋2	
ギサールのやさい	50
ボムのかけら	200
ゼウスのいかり	200
なんきょくのかぜ	200
かいいんしょう	100000

武器屋	
きづち	80
ほのおのぼう	300
こおりのぼう	300
いかずちのぼう	300

防具屋	
かわのぼうし	100
はねつきぼうし	330
ふく	50
かわのふく	200
ルビーのゆびわ	1000

システム System 1
キャラクター Character 2
デカントアビリティ Decant Ability 3
ミストの村～磁力の洞窟
ストーリー Story 4
データ Data 5
プレミアム Premium 6
バロン城1
バロンの町
ミスト洞窟
カイポ
地下水脈
ダムシアン城
アントリオン洞窟
ホブス山
ファブール城
ミシディア
試練の山
昔の水路
バロン城2
ミストの村
ミスリルの村
エブラーナ城
トロイア城
トロイアの町
チョコボの村
磁力の洞窟
ゾットの塔
アガルト

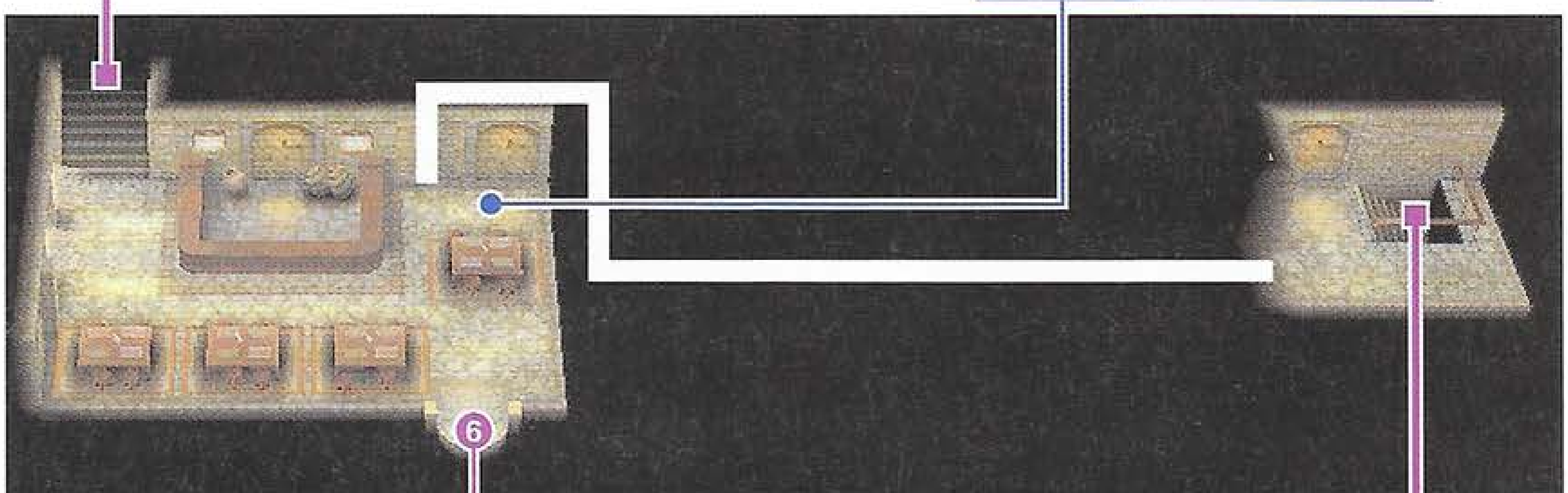
▼酒場 2F



パブ「王様」への入り方

入り口付近にいる女性から「かいいんしょう」を買って、ここにいる男性にそれを見せると、パブ「王様」への通路を開けてくれる。

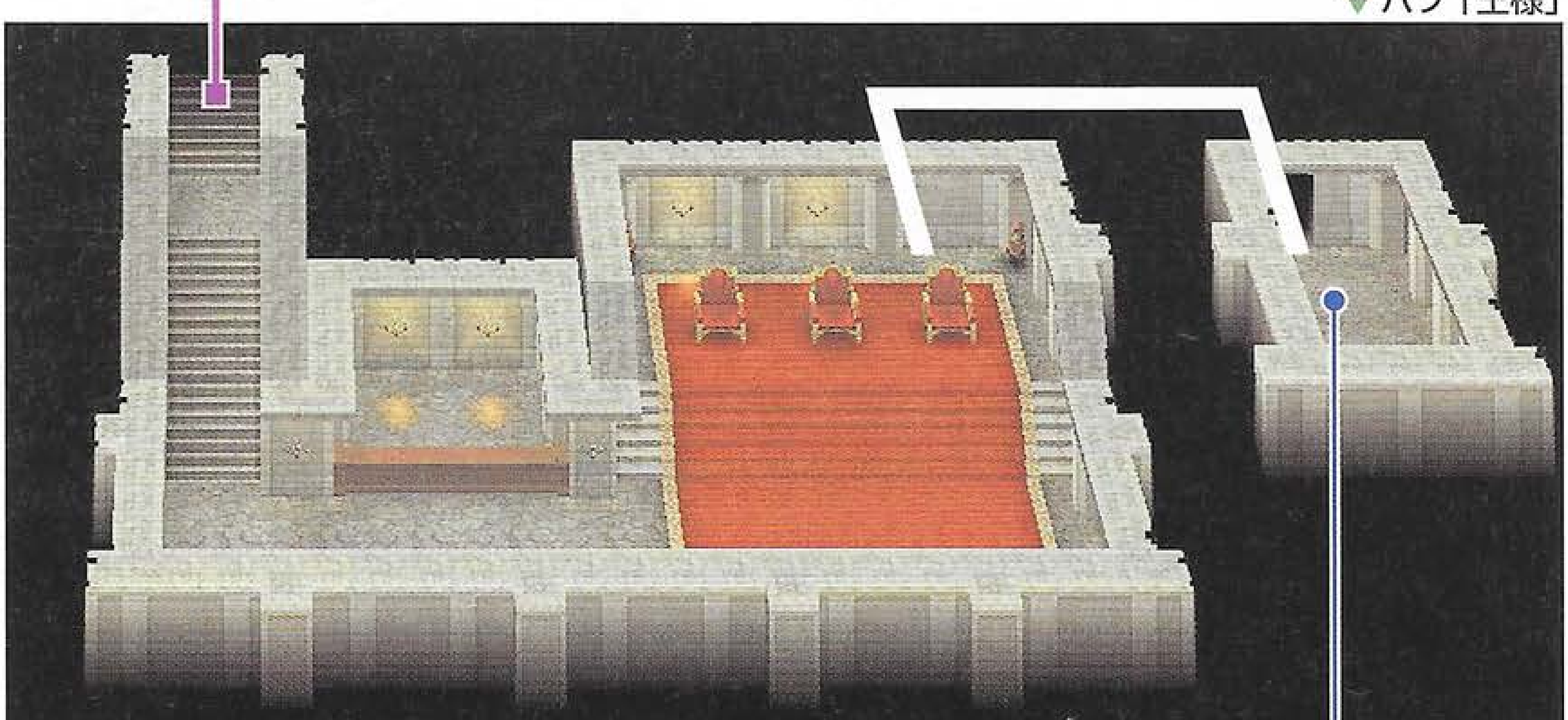




▲酒場 1F

P.170 トロイアの町⑥へ

▼パブ「王様」



ダンス鑑賞後に楽屋で「ギルハント」を入手

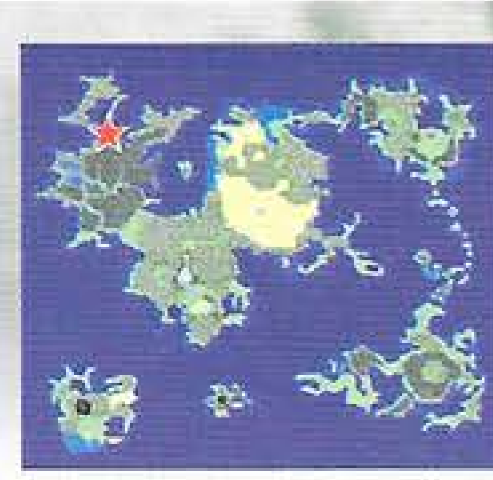
パブ「王様」に入ってすぐのカウンターにいる男性に話しかけるとダンスショーが開演。そのあと、踊り子たちが帰っていった通路を進むと楽屋に出る。そこには、デカントアイテム「ギルハント」があるのだ。



Chocobo Village

チョコボの村

回復	ー



Guide 黒チョコボは森に着陸できる

次に向かう磁力の洞窟は孤島にあるため、徒歩ではたどり着けない。しかも周辺が森に囲まれていて、付近にエンタープライズを着陸させることもできないのだ。磁力の洞窟へ行くには、空を飛べて森に着陸できる、野生の黒チョコボが必要となる。野生の黒チョコボが棲息しているのは、このチョコボの村だけ。黒チョコボに乗ったら東へ飛び、磁力の洞窟付近の森に着陸しよう。



着陸後も黒チョコボはそこにとどまり、ふたたび乗ると自動的にチョコボの村へ帰る。

マップ Map

▼チョコボの村



でぶチョコボも出現

チョコボの森と同じように、チョコボの村にもでぶチョコボが出現する。ここを調べて「ギサール のやさい」を使おう。



アイテムリスト

ア	ギサールのやさい
イ	ギサールのやさい
ウ	ギサールのやさい

Lodestone Cavern

磁力の洞窟

推奨レベル セシル26



Guide テラの魔法とヤンの攻撃力が頼り

このダンジョン内で金属製の装備品を身につけていると、マヒ状態と同様のじりょく状態になる。このため、金属製の装備品が主流のセシルとシドは、ふだんより大幅に戦力ダウンしてしまう。一方、テラとヤンは装備変更の必要がほとんどないため、いつもと変わらない活躍ができるはずだ。なお、ダークエルフを倒せば磁力が発生しなくなり、じりょく状態にかかることはなくなる。



テラはMPを節約するため、アイテム魔法で攻撃していこう。



ヤンは状況に応じて、「たたかう」と「けり」を使い分けるといい。

出現するモンスター *Monster*

属性の■は弱点、■は半減(※)、■は吸収を示す










モンスター	参照	HP	種族	弱点	半減	吸収
マインドフレア	P.290	600	―			
エーラパトラ	P.267	428	リザード	聖		
オーガ	P.268	1065	きょじん	聖		
ケットシー	P.273	632	―			
ツインスネーク	P.280	316	―	氷		
ドラキュレディ	P.282	621	アンデッド	火、聖、回		雷
フェイスバット	P.285	334	―	聖	土	雷
ヘルニードル	P.289	398	―			

Caution マヒ状態とスリップ状態を同時に引き起こす「マインドブラスト」を多用する。早めに頭数を減らして頻度を下げよう。

※ 土属性を半減するモンスターに「クエイク」と「どとん」は当たらない。

磁力の洞窟のモンスターは落とすアイテムが豪華

磁力の洞窟には、「きんのすなどけい」や召喚アイテム「マインドフレア」を落とすマインドフレアを筆頭に、貴重かつ強力なアイテムを落とすモンスターが数多く出現する。ぜひともすべてのアイテムを入手したいところだが、装備品が制限される状態でバトルを重ねるのはたいへん。本格的に狙うのは、ダークエルフを倒して装備品に制限がなくなってからのほうがいい。

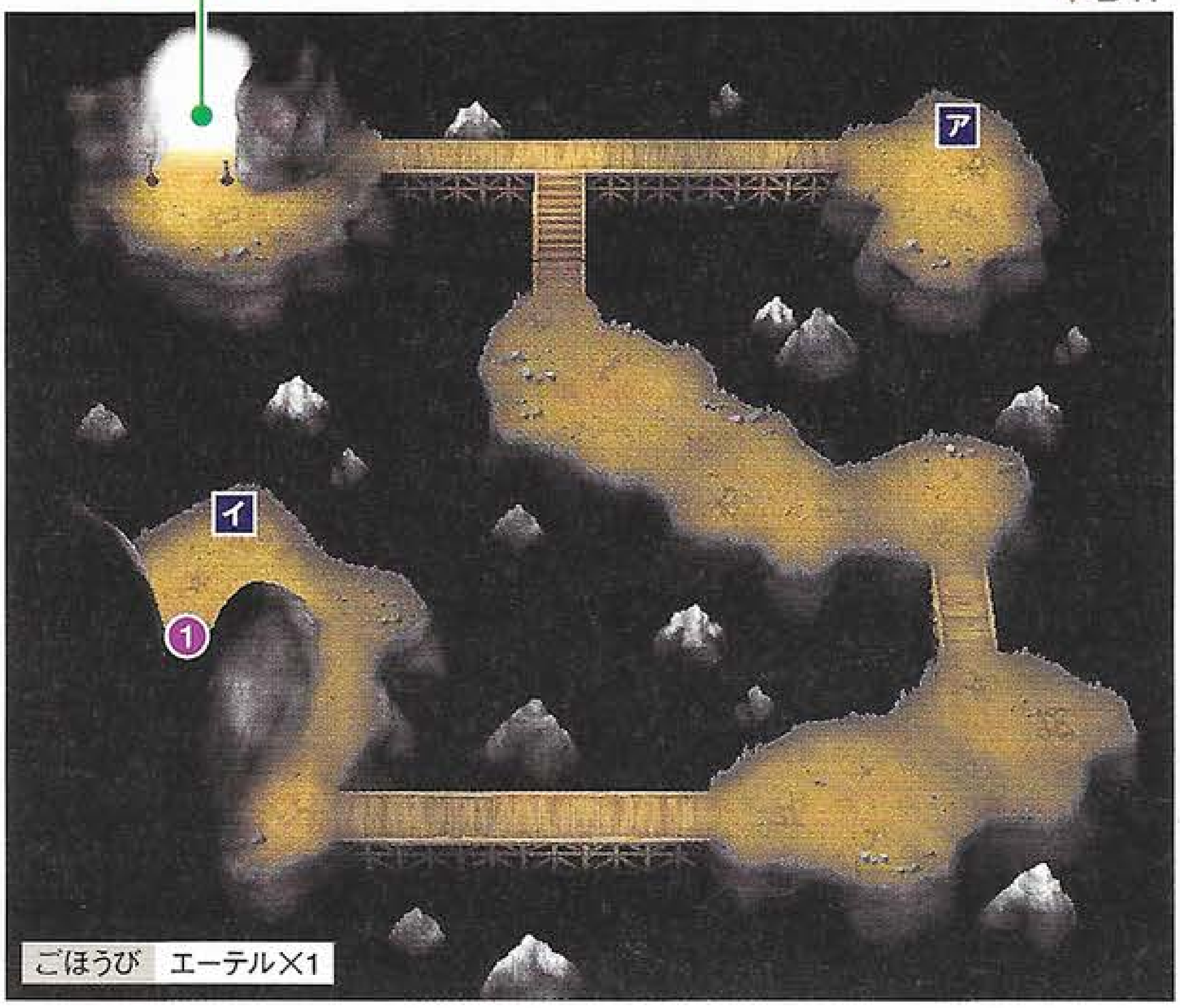
落とすアイテムが豪華なモンスター

モンスター	落とすアイテム	落とす確率
オーガ	パワーリスト	5%
	きょじんのこて	0.4%
ケットシー	ねこのつめ	5%
マインドフレア	きんのすなどけい	5%
	マインドフレア	0.4%



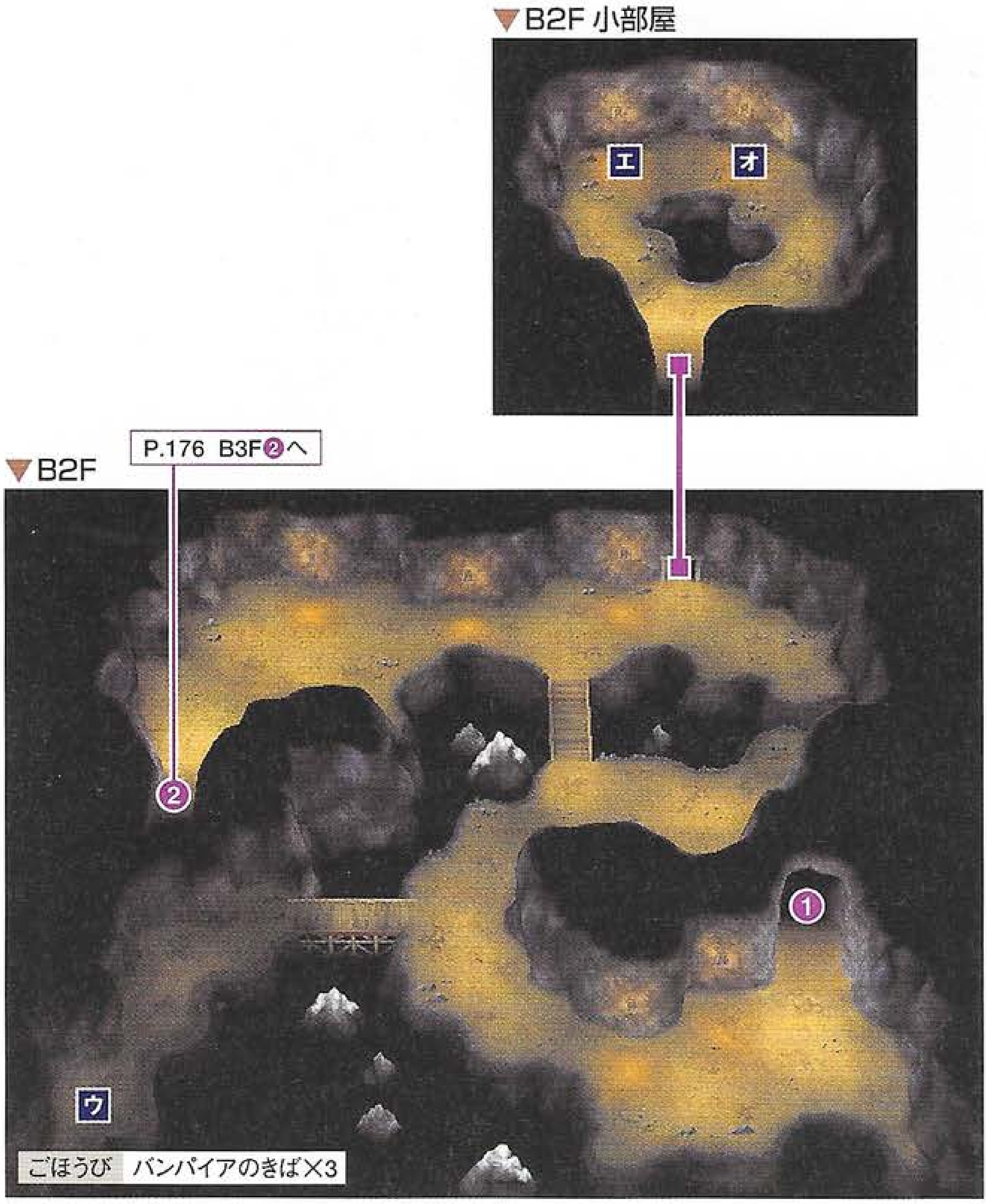
いちばんの目玉は、ここでしか入手できない「マインドフレア」だ。

▼B1F



▼B2F 小部屋

▼B2F

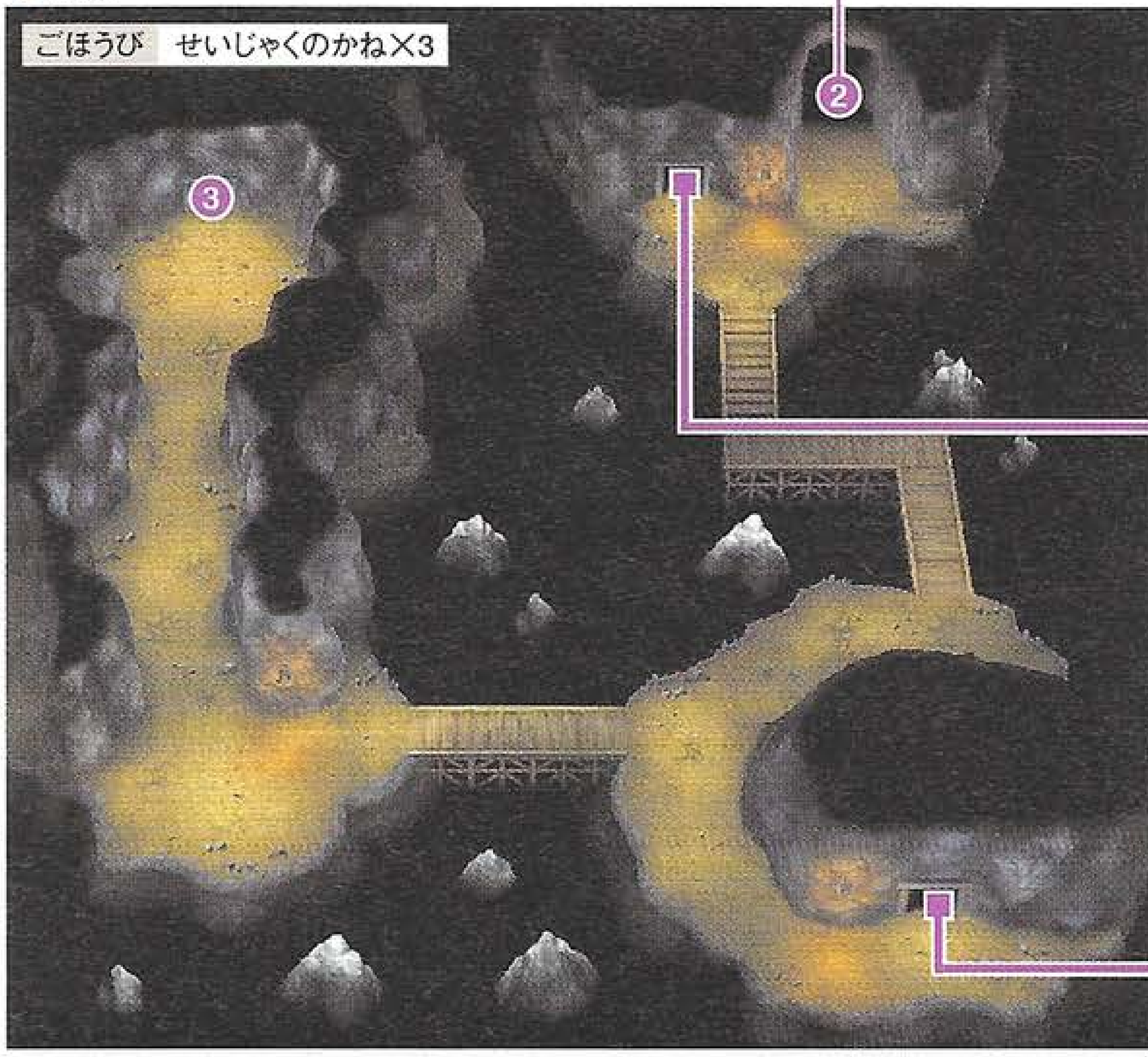


アイテムリスト

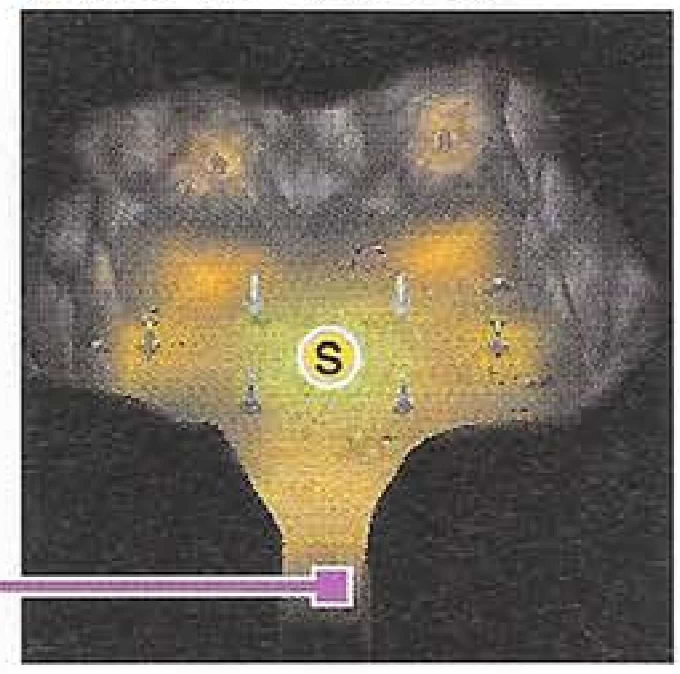
ア	ハイポーション
イ	ユニコーンのつの
ウ	エーテル
エ	G 2000ギル
オ	エーテル

P.175 B2F❷へ

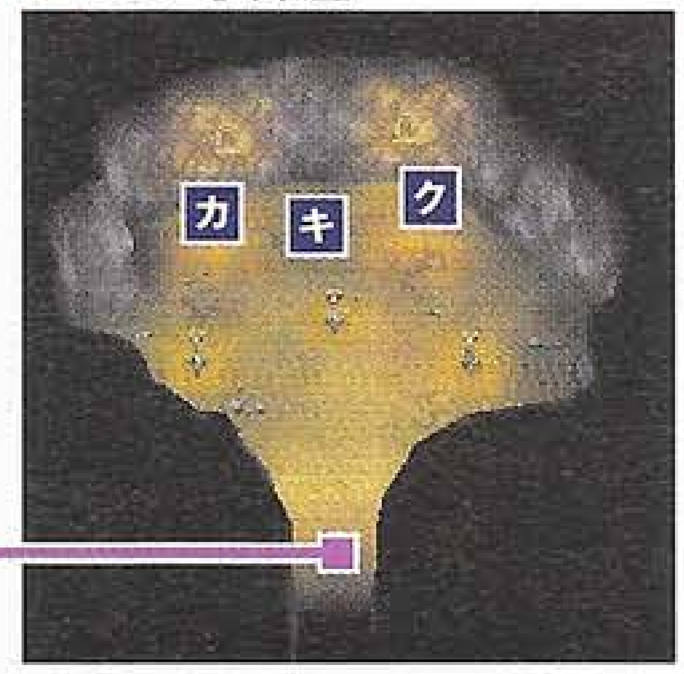
▼B3F



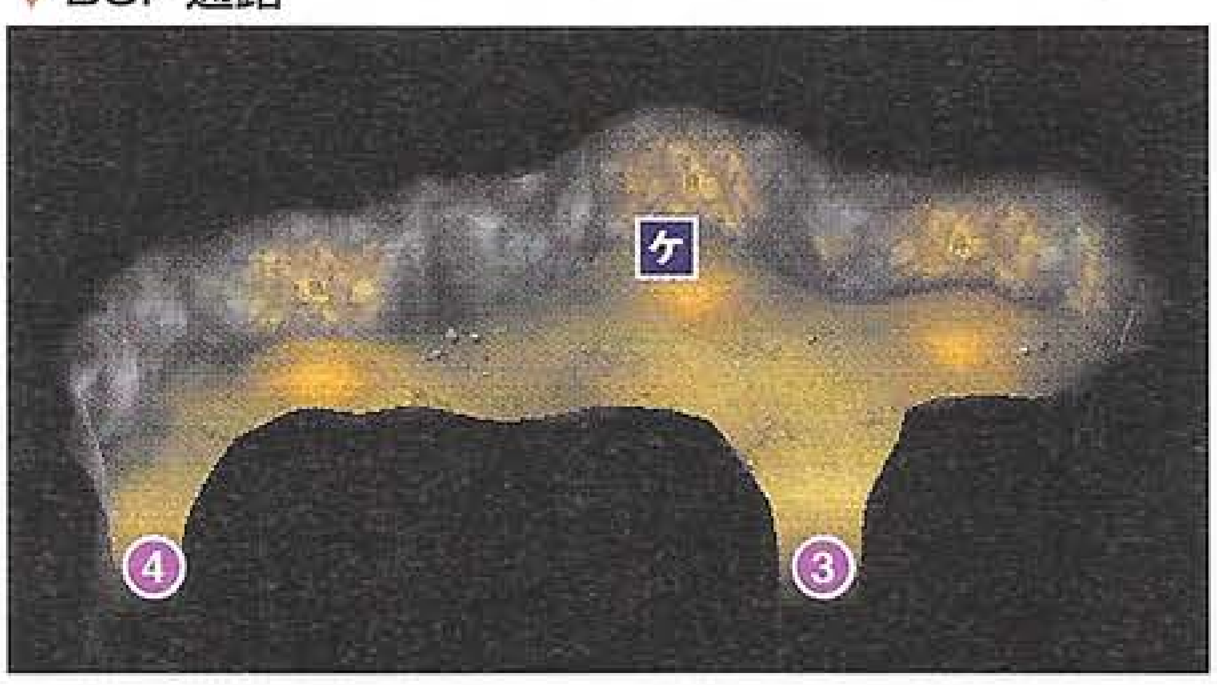
▼B3F セーブポイント



▼B3F 小部屋



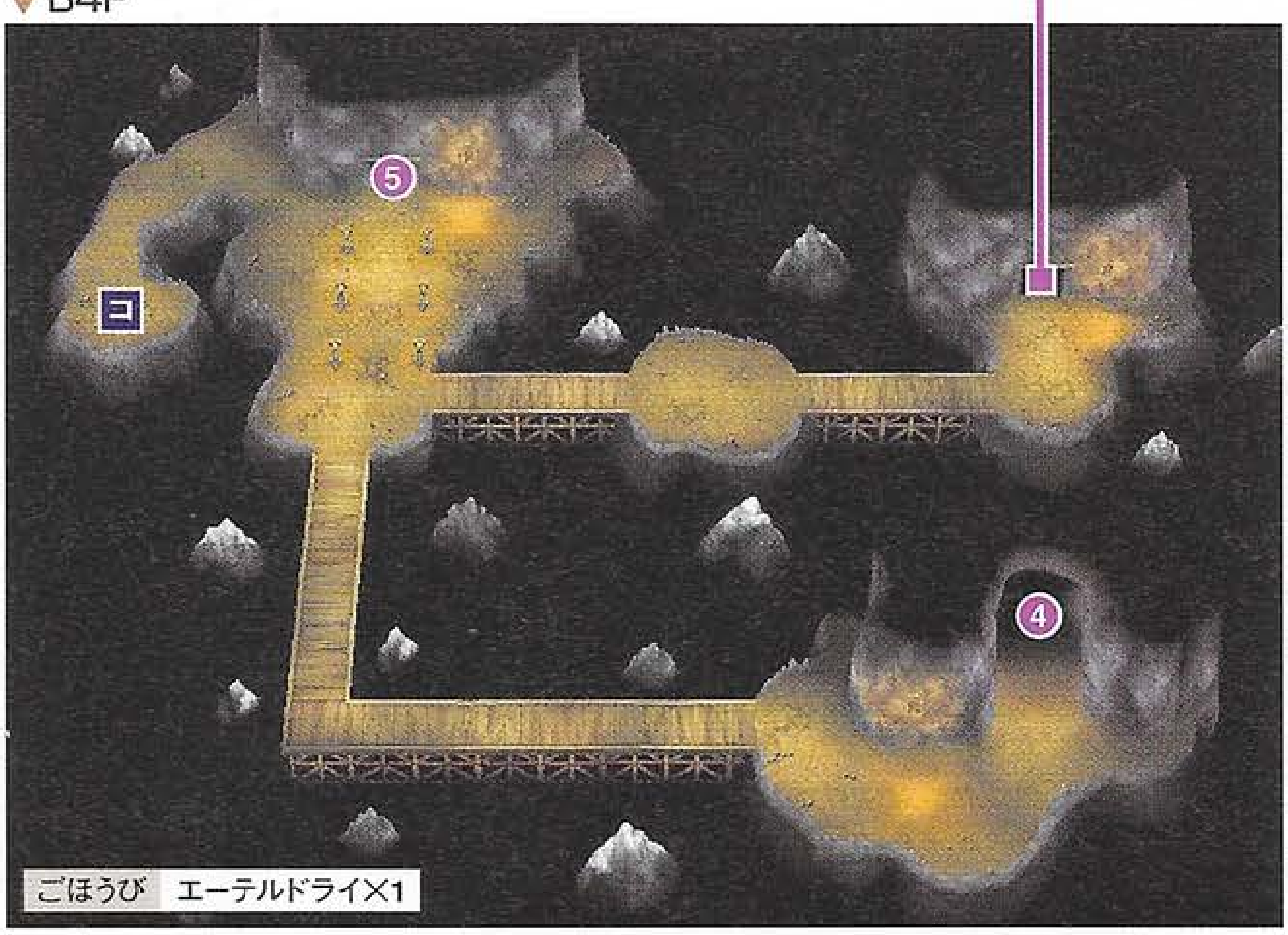
▼B3F 通路



▼B4F セーブポイント



▼B4F



アイテムリスト

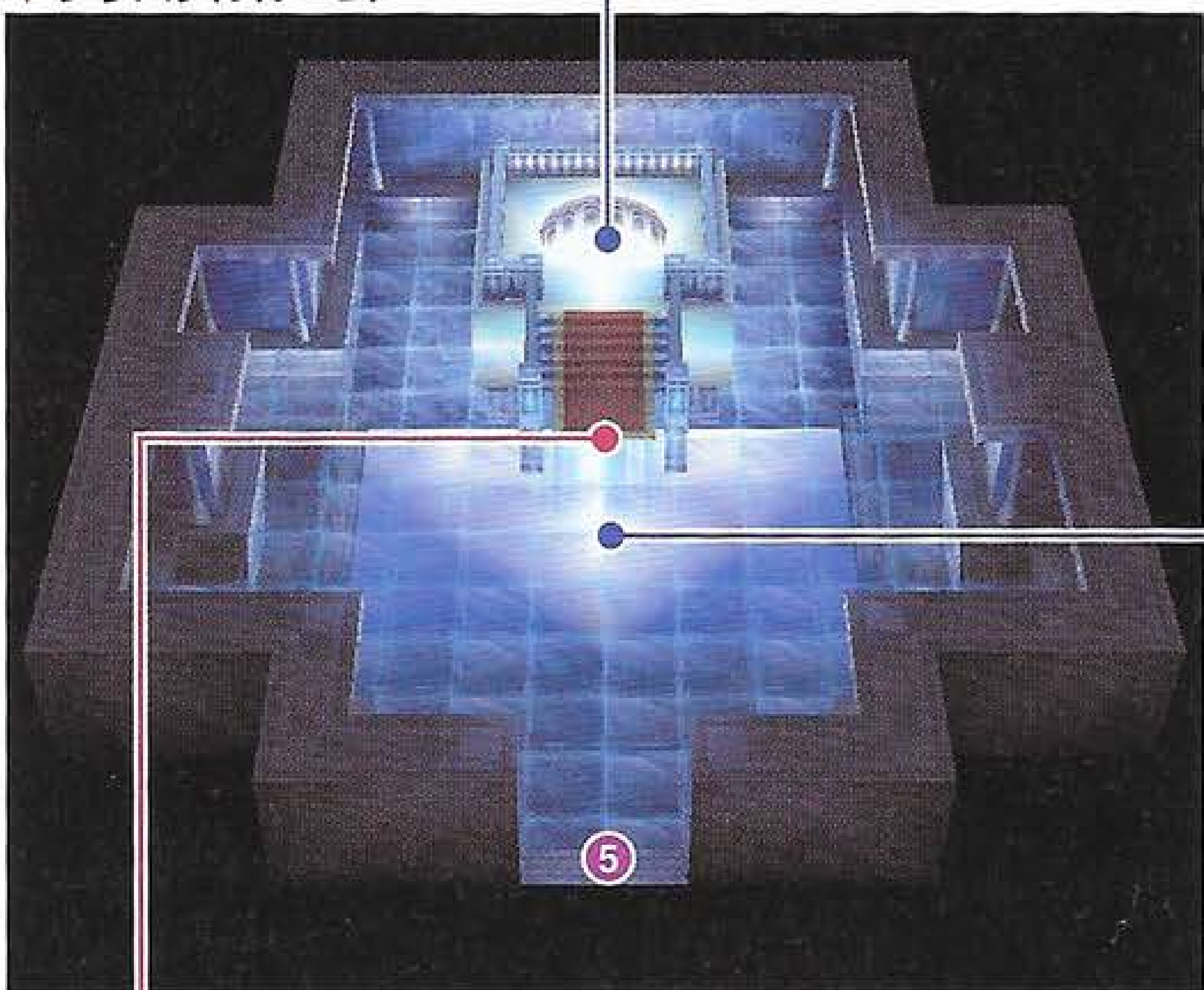
カ	ハイポーション
キ	くものいと
ク	どうのすなどけい
ケ	ようせいのつめ
コ	ひじょうぐち

クリスタルの入手を忘れずに

ここへ来た目的は、「土のクリスタル」を入手すること。ダークエルフを倒して自由に移動できるようになったら、洞窟から出る前に「土のクリスタル」を調べて手に入れておこう。



▼クリスタルルーム



あとで「たつまき」が出現

ゾットの塔(P.180参照)でバルバリシアを倒すと、ここにバルバリシアのデカントアイテム「たつまき」が出現する。状況的に見逃しやすいので、取り忘れないように注意したい。



Boss ダークエルフ ▶P.303



ダークエルフ	HP	????	種族	ー
	火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回			

「サイレス」で攻撃魔法を封じてしまおう

魔法攻撃を連発してくるので、「サイレス」をかけてちんもく状態にさせよう。すると敵はコブタ状態にする「ささやき」しか使わなくなる。あらかじめ「ルビーのゆびわ」を装備して、コブタ状態を防止すれば、ダメージを受けずに戦えるのだ。変身後にそなえ「シェル」などをかけてから攻撃しよう。



セシルの武器は、聖属性の「でんせつのつるぎ」がオススメだ。

弱点を突いて短期決戦を狙う



ダークドラゴン	HP	7854	種族	ドラゴン
	火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回			

ダークエルフにダメージを与えていくとダークドラゴンに変身し、「たたかう」と「ダークブレス」を交互に実行してくる。「たたかう」も強力だが、全体攻撃の「ダークブレス」がさらに強力で、1発でも受けると窮地に立たされてしまう。さいわいダークドラゴンはHPが低めなので、テラの「ファイガ」を主力に全員で総攻撃をしかけ、2発目の「ダークブレス」が来る前に決着をつけよう。



全員で総攻撃すれば、テラの2回目の「ファイガ」で倒せるはず。

Story Guide

ゾットの塔 ～アガルト

ダークエルフの撃退に成功し、土のクリスタルを手にしたセシルたち。トロイア城へ帰還すると、さっそくカインが現れる。彼の招きにしたがい、飛空艇で向かった先はどことも知れない塔であった。そこに彼らを呼ぶゴルベーザの声が……。とらわれのローザを救出するため、ゾットの塔を駆け上がろう。



フローチャート *Flow Chart*

ゾットの塔 ▶P.180

- **5F** メーガス三姉妹を倒す
- **6F** ゴルベーザに近づく
  - **離脱** テラ
- **6F** カインを調べると自動的に7Fへ移動
  - **加入** カイン、ローザ
- **7F** バルバリシアを倒すと自動的にバロン城へ移動

再訪はできないのでやり残しに注意

このダンジョンには一度しか入れないので、白地図を完全に埋めて、アイテムも残らず集めたい。特にテラが残すデカントアイテムには注意。そばに倒れているカインに先に話しかけると、デカントアイテムを入手できなくなるのだ。また、バルバリシア戦の前にはカインとローザが加入するので、装備を整えておこう。この戦いのあとは、自動的にバロン城へ移動する。



バロン城 2 ▶P.153

- **セシルの部屋** 「マグマのいし」が手に入る

もう1つの世界ともう1つのクリスタル

カインから闇のクリスタルと地底世界の存在を聞かされる。このとき受け取る「マグマのいし」が、地底世界へのカギなのだ。



Check 磁力の洞窟とトロイアの町でデカントアイテムを入手

バルバリシアのデカントアイテム「たつまき」が、磁力の洞窟のクリスタルルームに出現している。また、トロイア城の宝箱とゾットの塔でのバトルにより、所持金がかなりの額になっているはず。もし10万ギルに達しているなら、トロイアの町で「かいいんしょう」を買い「ギルハント」を入手するといい。



「ギルハント」はパブ「王様」の楽屋にある。隠し通路を抜けていこう。

アガルト

▶P.184

アガルト 井戸で「マグマのいし」を使う

フィールド エンタープライズで大穴に降りて地底へ移動



大穴から地底世界へ

中央にある井戸を調べるとアイテムリストが表示され、ここで「マグマのいし」を選択すればアガルトの北に大穴が開く。エンタープライズで大穴の真上へ行き、Bボタンを押せば地底世界へ出発だ。降りた直後にボス戦が控えているので、地上にいるうちにレベル上げなどをして戦力向上を図ろう。



突然「マグマのいし」が発熱し、たまらず井戸に落としてしまう。

Check 「レインボープリン」を入手せよ!

アガルトにいるWブッキングウェイと会話するとプディングウェイになり、「レインボープリン」を要求してくる。「レインボープリン」は種族がプリン系のモンスターがごくまれに落とすアイテムだ。アントリオン洞窟 B2Fならイエローゼリーがよく出現するので、ここで入手を狙おう。なお、現時点で「レインボープリン」を渡さなかった場合、次に行くドワーフ城にプディングウェイが現れず、デカントアイテム「サミング」の入手が遅れることになる。



プディングウェイは「レインボープリン」を彼女にプレゼントする。



「レインボープリン」は10万ギルで売れるが、1個目は売らないように。

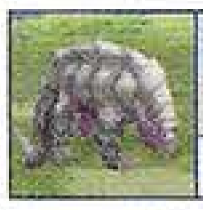
ドワーフ城～バブイルの塔2へ

▶P.188

出現するモンスター

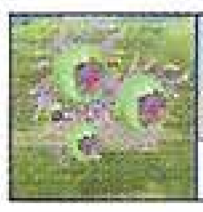
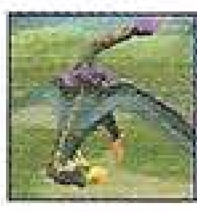
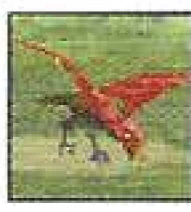
属性の■は弱点、■は半減(※)、■は吸収を示す　*Monster*

アガルト周辺





名前	ページ	HP	種族	属性
アイアンドレス	▶P.263	2166	リザード	火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回
黒とかげ	▶P.272	2692	リザード	火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回
フレイムドッグ	▶P.288	4151	ー	火(吸収) 氷(弱点) 雷 水(弱点) 土 風 聖 闇 回

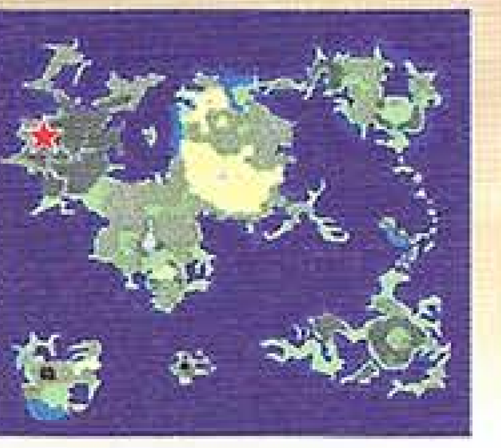
名前	ページ	HP	種族	属性
モルズ	▶P.293	1182	ー	火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回
ルドラ	▶P.295	2550	バード	火 氷 雷 水 土(半減) 風 聖 闇 回
ルドランベビー	▶P.296	567	バード	火 氷 雷 水 土(半減) 風 聖 闇 回

※ 土属性を半減するモンスターに「クエイク」と「どとん」は当たらない。

Tower of Zot

ゾットの塔

推奨レベル セシル34



Guide 氷属性への守りを固めて火属性で攻撃

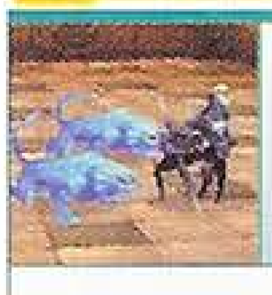
出現するモンスターの多くは、火属性を弱点としている。一方で、氷属性の強力な攻撃を使うモンスターもいるので、氷属性を半減する防具を装備して、火属性で攻撃するのがオススメだ。塔内で入手できる「フレイムメイル」と「フレイムソード」が、大いに役立つだろう。ただし、火属性を吸収するモンスターも出現するため、火属性以外の攻撃手段も用意しておきたい。



「フレイムメイル」を入手するまでは、全滅の危険ととなりあわせ。真っ先に取りに向かおう。

マップ *Map*

要注意



ケンタウロナイト×1
ブリーズビースト×2

痛烈な威力を誇る「ふぶき」を使うブリーズビーストが2体同時に出現。ふいうちされた直後に「ふぶき」を2連発されると、何もできずに全滅する恐れがある。

▼1F



トロイアへ帰還できるが……

出入り口に立てばエンタープライズに乗ってトロイア城の前にもどれる。ただし、再度エンタープライズに乗り込むと自動的にゾットの塔に移動するため、ほかの大陸へ行きたい場合は、黒チョコボを捕まえよう。



アイテムリスト

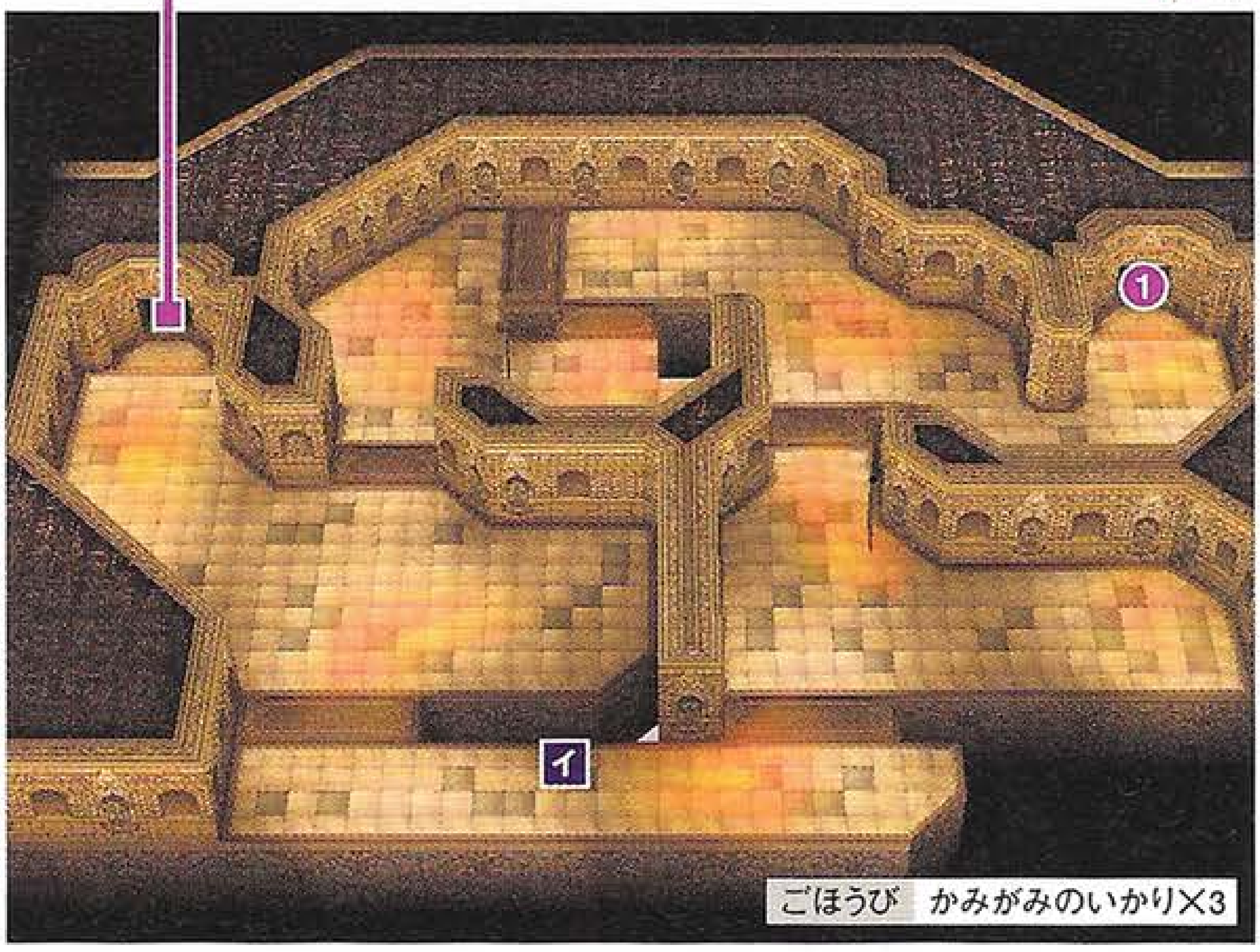
ア 🛡 フレイムメイル

P.182 4F❷へ

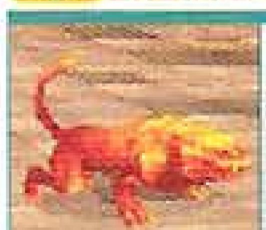
▼3F



▼2F



! 要注意



フレイムドッグ×1

「フレイムソード」が入っている宝箱から出現する。まともに戦うとかなりの強敵だが、「ブレイク」だけで倒すことができる。

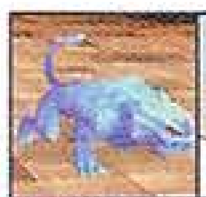
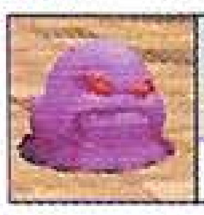
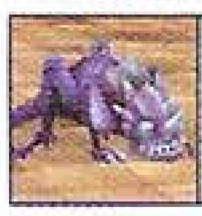
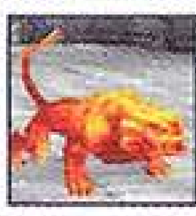
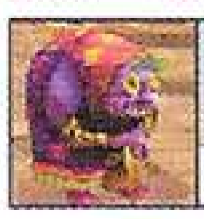
アイテムリスト

イ	フレイムソード ※

※ フレイムドッグ×1が出現。

出現するモンスター

属性の■は弱点、■は半減、■は吸収を示す　*Monster*

画像	モンスター	参照	HP	種族	弱点	半減	吸収
	ブリーズビースト	P.287	1768	―	火		氷
	ヘルタートル	P.289	3570	リザード	氷		火
	ケンタウロナイト	P.273	1292	―			
	ソーサルレディ	P.279	893	まどうし			
	パープルババロア	P.283	519	プリン	火		
	フラウドパペット	P.285	1319	―			
	プラクティ	P.286	697	まどうし	火		
	ブラックナイト	P.286	1224	アンデッド	火、聖、回	闇	
	ブリズリザード	P.287	1224	リザード	火		氷
	フレイムドッグ	P.288	4151	―	氷、水		火
	マリオネイター	P.292	804	まどうし			
	マリオン	P.292	654	―			
	レディガーダー	P.297	1085	―			

属性欄：火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

Caution（ブリーズビースト）全体攻撃の「ふぶき」が危険なので、最優先で狙おう。火属性の攻撃をまとめて一気に撃破するのだ。

Caution（ヘルタートル）塔内ではめずらしく火属性を吸収し、しかもHPが高い難敵。倒すのに時間がかかるので、先にほかの敵を狙おう。

Boss メーガス三姉妹 ▶P.304



名前	HP	種族	
ドグ	5182	まどうし	火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回
マグ	9191	まどうし	火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回
ラグ	5180	まどうし	火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

「サイレス」で三姉妹の連携を断ち切る

ドグによって「リフレク」をかけられたマグに、ラグが攻撃魔法をかけて跳ね返し、味方に攻撃してくる。これが三姉妹の得意技デルタアタックだ。

この攻撃を防ぐには「サイレス」をかければいい。ちんもく状態にすれば、ドグとラグは何もできなくなる。あとは唯一まともに攻撃してくるマグに攻撃を集中させ、優先的に倒すのだ。

なお、ドグやラグを先に倒しても、マグが「リレイズ」を使い復活させてしまう。マグを倒すまで、ドグとラグには手出ししないでおこう。

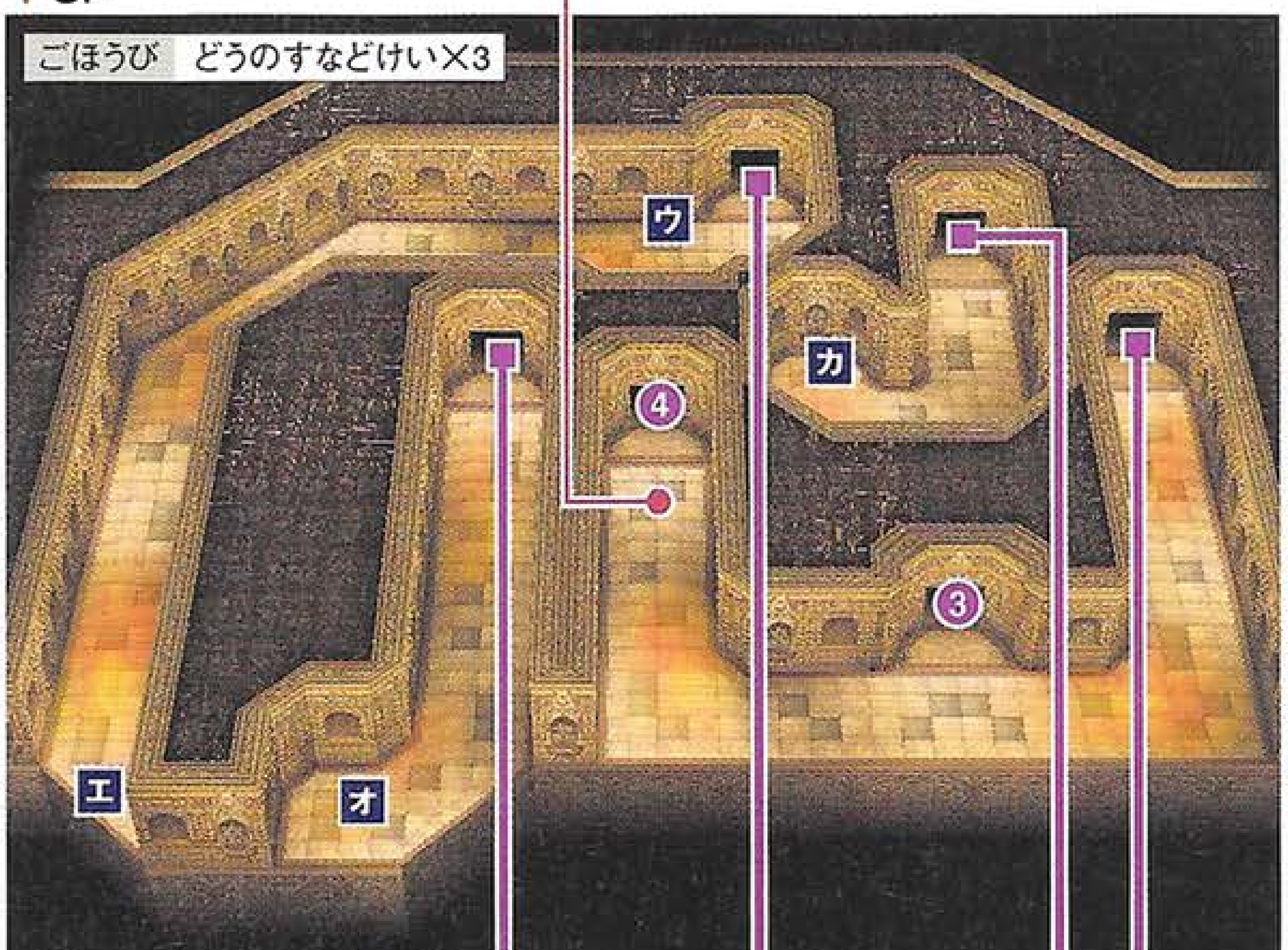


ドグの「リフレク」がマグで跳ね返って味方にかかると、回復がしづらくなる。

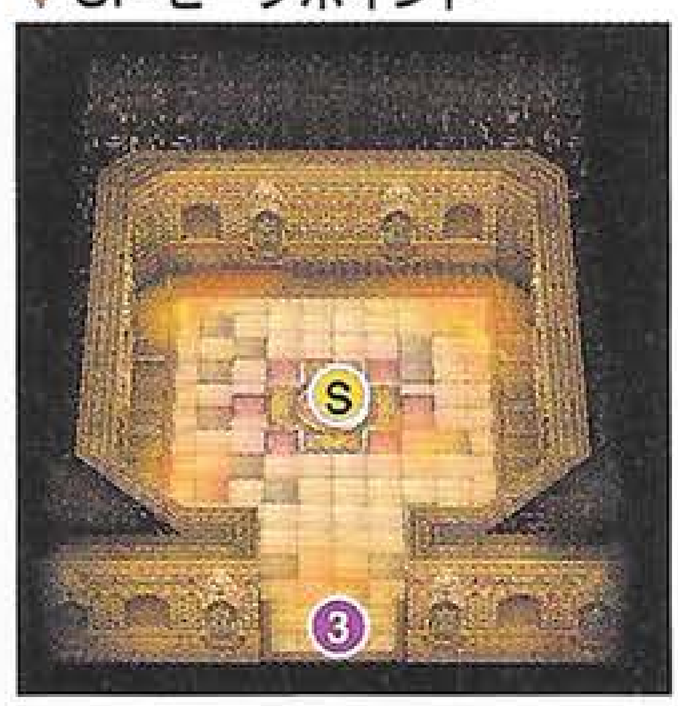


マグがリフレク状態でないときも、ラグはマグに攻撃魔法をかけつづける。

▼5F

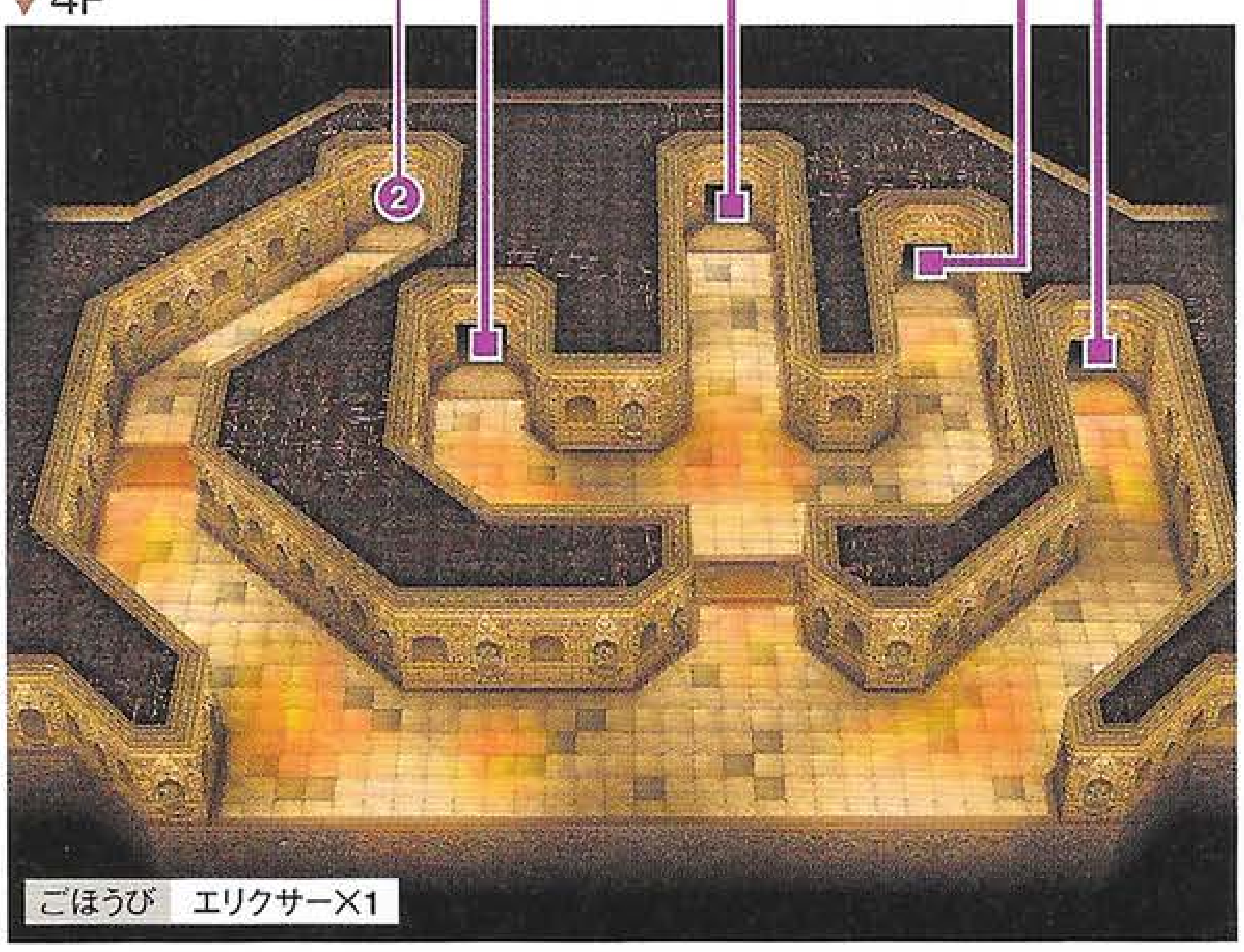


▼5F セーブポイント



▼4F

P.181 3F❷へ



⚠要注意



ソーサルレディ×1
ブリーズビースト×1
ヘルタートル×1

火属性を弱点とするブリーズビーストと、火属性を吸収するヘルタートルが同時に出現。ヘルタートルはあと回しにして、真っ先にブリーズビーストを倒そう。

アイテムリスト

- ウ じごくのつめ
- エ フレイムシールド
- オ だいちのハンマー
- カ しさいのローブ

Boss バルバリシア

▶P.304



HP	12272	種族	—

竜巻形態を「ジャンプ」で解除

「かみなり」などのカウンターが強烈で、しかも竜巻形態になると「ジャンプ」以外の物理攻撃が当たらなくなる。「ジャンプ」で攻撃すれば竜巻形態を解除でき、このときはカウンターされないので、ここが狙い目だ。攻撃は竜巻形態への「ジャンプ」だけにし、守りを固めよう。

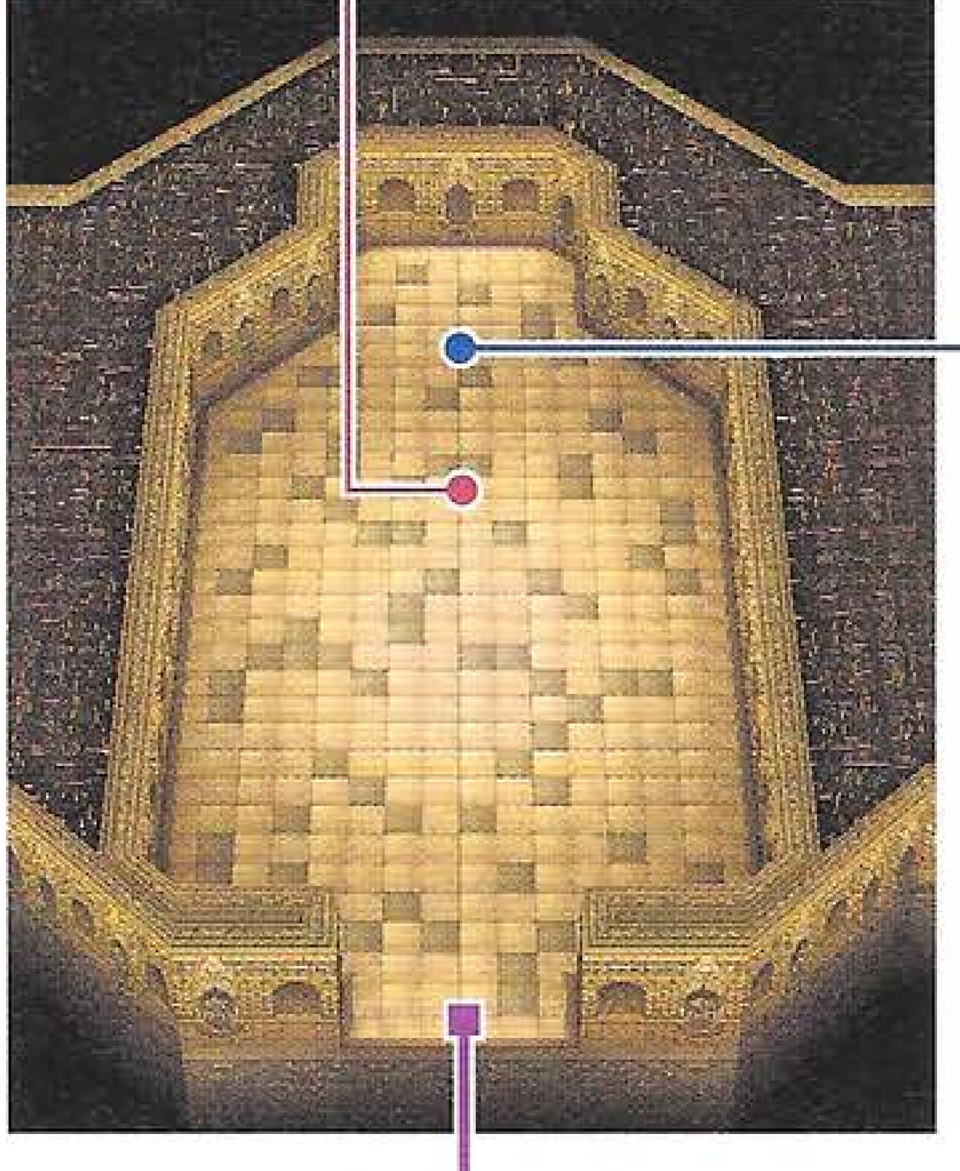


「スロウ」などの魔法にもカウンターで「ミールストーム」を使ってくる。



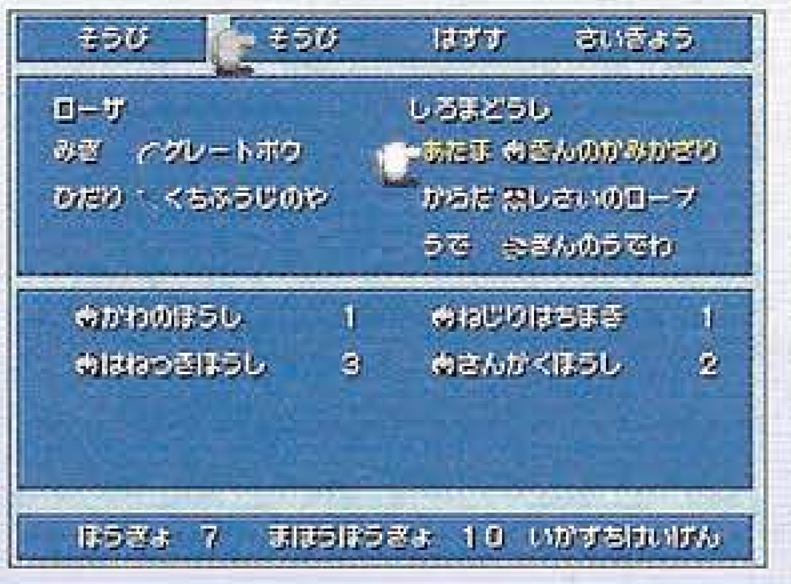
守りに徹すればカウンターはされなくなり、ピンチになりにくくなる。

▼7F

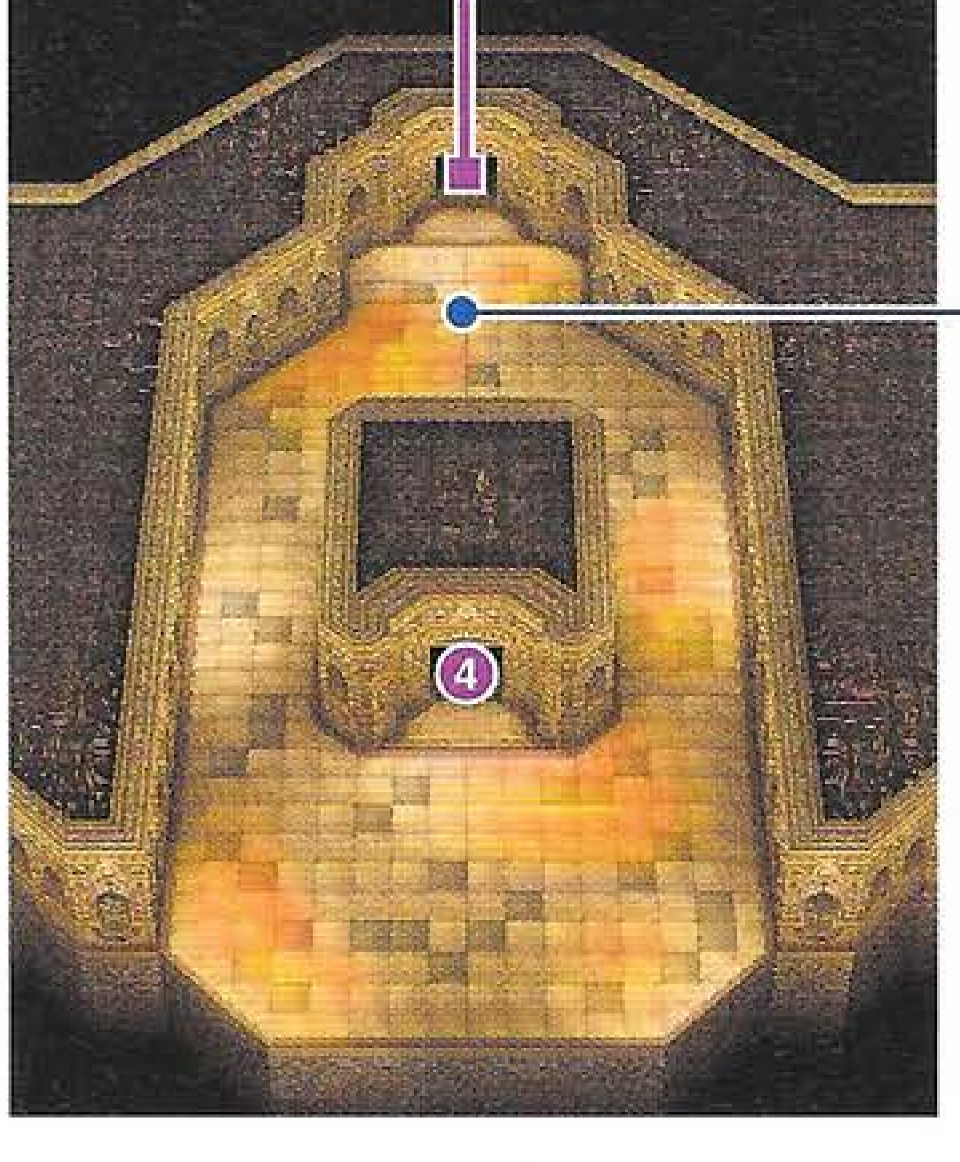


カインとローザの装備を整える

カインとローザが加入したあと、少し南へ移動すると、バルバリシア戦に突入する。その前にカインに「ブラッドランス」、ローザに「きんのかみかざり」などを装備させておこう。



▼6F



カインに話しかける前に……

ゴルベーザとのイベント後、テラが離脱すると付近にデカントアイテムが出現する。近くに倒れているカインに話しかけると話が進んで入手できなくなるので、必ず先に調べよう。



Agart

アガルト

回復	宿屋 50ギル



Guide 地底世界への道が開く

中央にある井戸で「マグマのいし」を使うと、アガルトのすぐ北の山が噴火して大穴が開く。この大穴を下りることで、地底世界へ移動できるのだ。

また、村にはWブッキングウェイ改めプディングウェイが訪れている。今回のお願いはこれまででいちばんの難関なので、覚悟して挑もう。

なお、お店の商品に目新しいものはないので、あえてここで買い物をする必要はない。



井戸を調べるとアイテムリストが表示されるので、「マグマのいし」を選択しよう。

マップ *Map*

「レインボープリン」を持ってこよう

小屋の入り口にWブッキングウェイが立っている。話しかけるとプディングウェイになり、「レインボープリン」を探してくるように頼まれる。P.179を参考に手に入れてこよう。



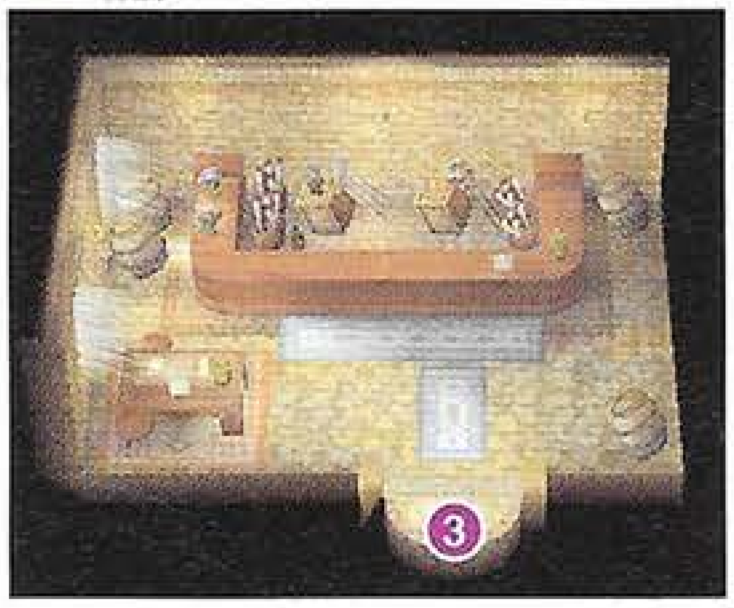
▶ アガルト



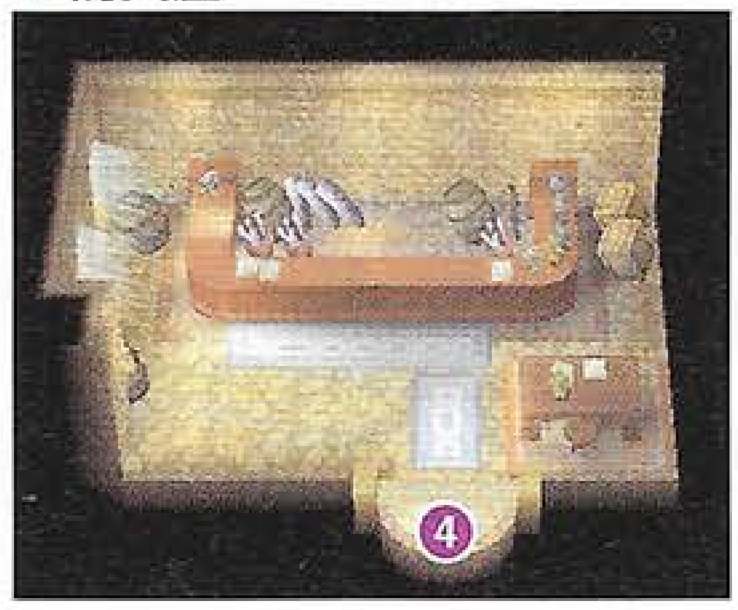
アイテムリスト

ア	🎒	コテージ
イ	🎒	フェニックスのお
ウ	🎒	なんきょくのかぜ
エ	🎒	だいちのドラム
オ	🎒	ハイポーション
カ	🎒	ポーション
キ	🎒	フェニックスのお

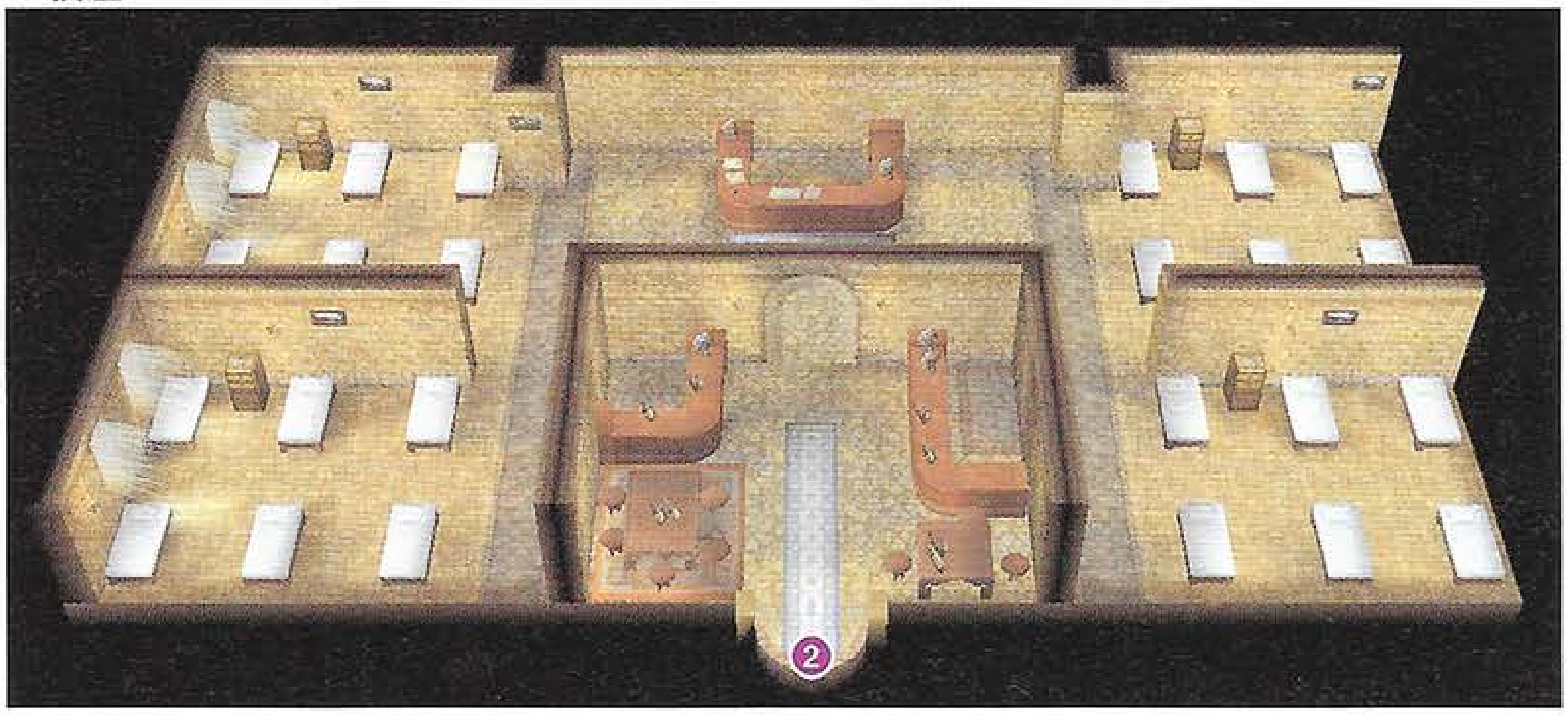
▼武器屋



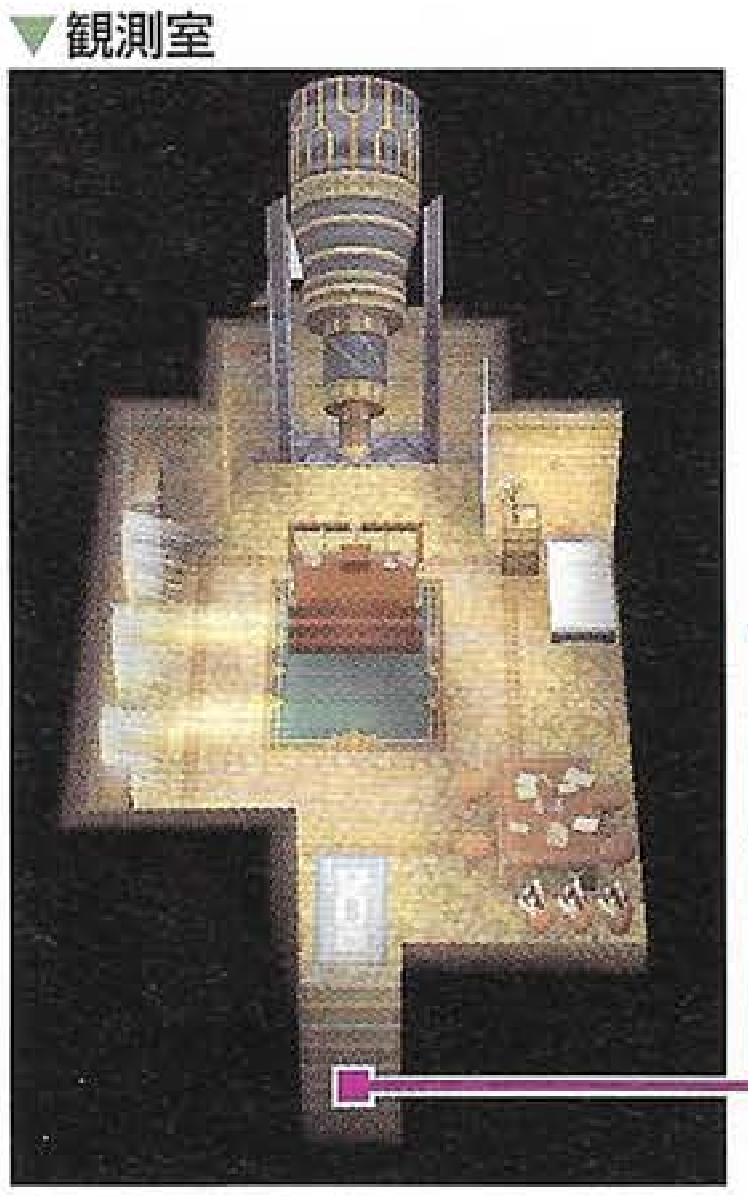
▼防具屋



▼宿屋



▼観測室



▼天文台



ショップリスト *Shop List*

道具屋1	
ポーション	30
ハイポーション	150
フェニックスのお	100
きんのはり	80
やまびこそう	50
めぐすり	30
どくけし	40
テント	100

道具屋2	
ギサールのやさい	50
ボムのかけら	200
ゼウスのいかり	200
なんきょくのかぜ	200
かいじゅうずかん	50

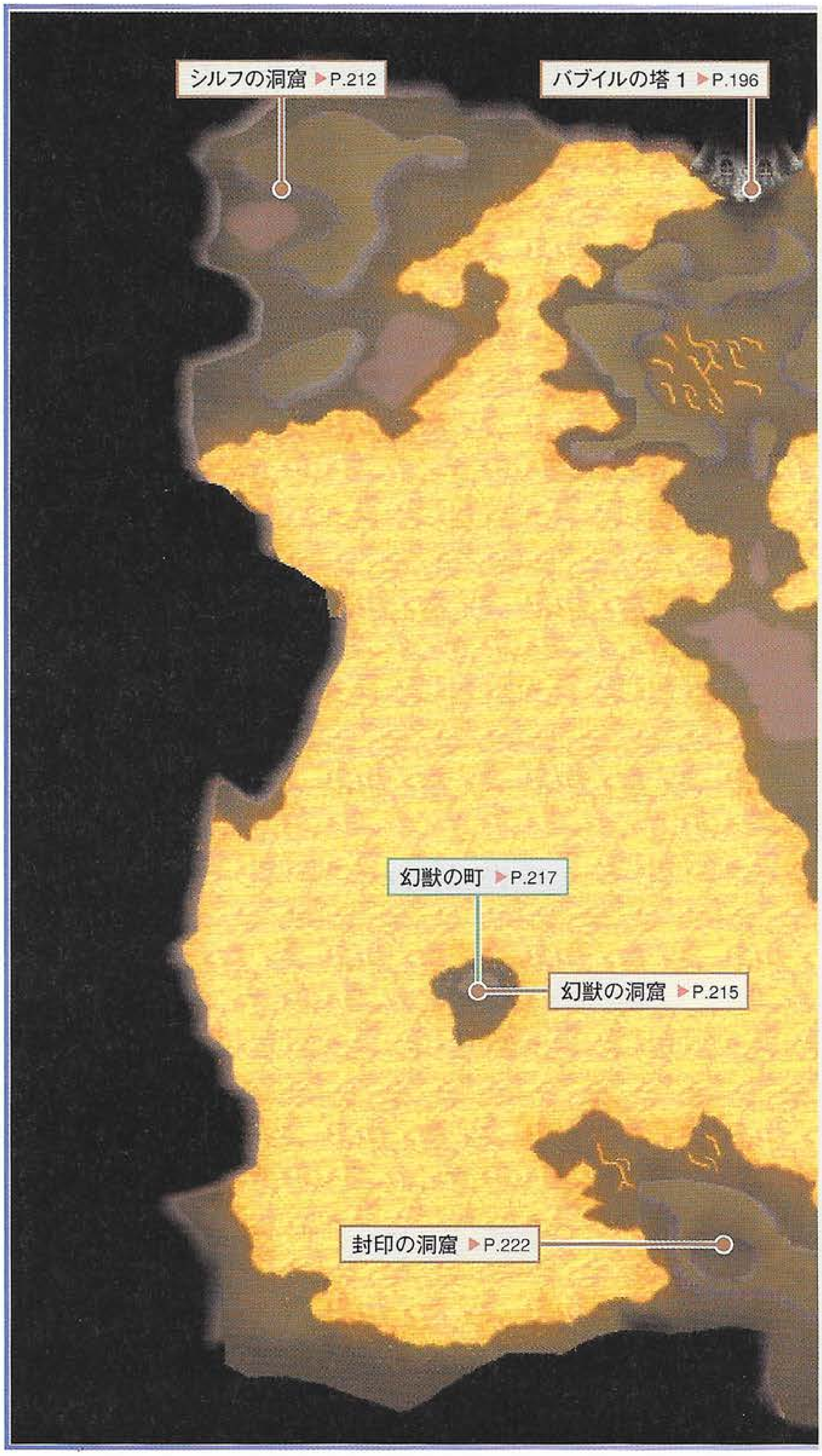
武器屋	
ロッド	100
つえ	160
スピア	60
ブーメラン	3000
ゆみ	220
パワーボウ	700
てつのや	50
せいなるや	500

防具屋	
アイアンシールド	100
アイアンヘルム	150
アイアンアーマー	600
てつのこて	130
てつのうでわ	100

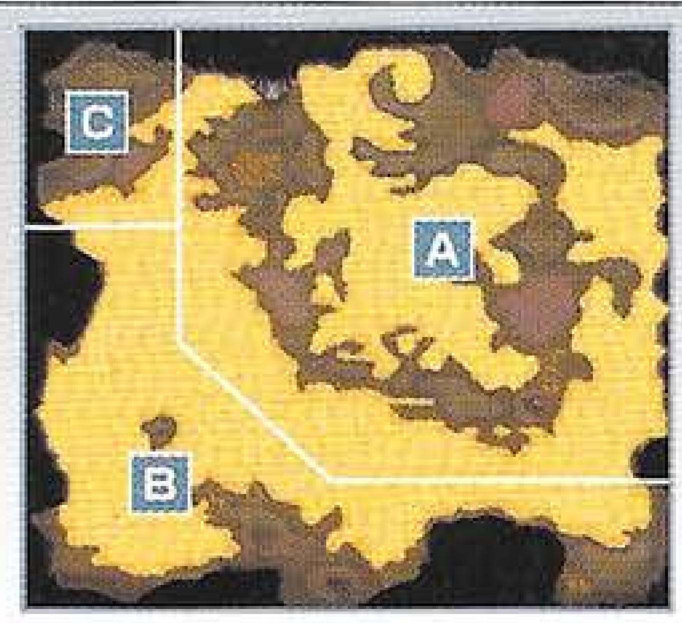
地底のフィールドマップ

Map of Underworld

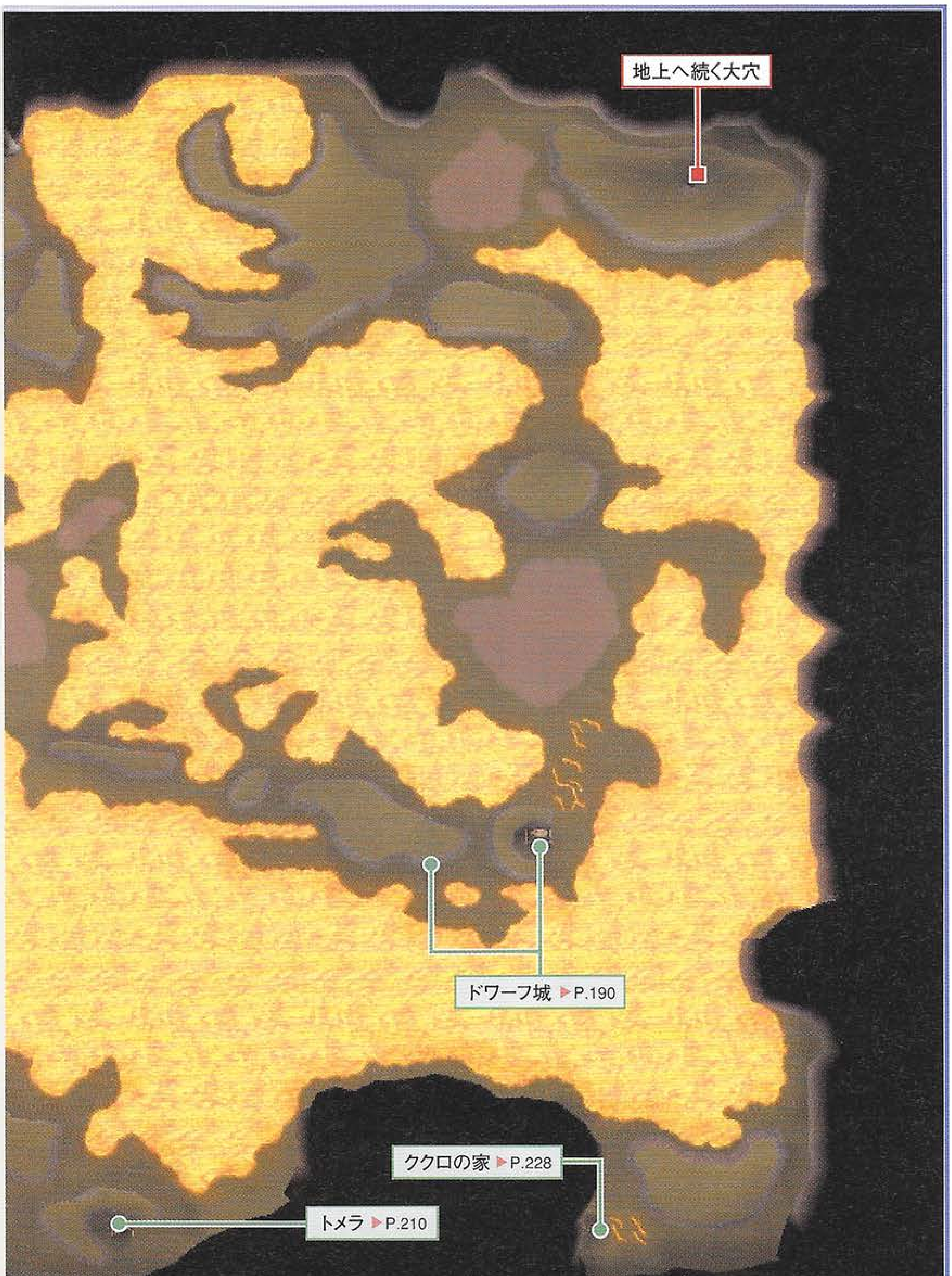
地上に開いた大穴の下には、地底世界が広がっていた。その大部分が溶岩の海に覆われており、この灼熱の海の上を移動するには、改造された飛空艇が必要となる。



モンスター分布



A	アームドママル	▶P.263
	黒とかげ	▶P.272
	ゴブリンキャップ	▶P.273
	ヘルタートル	▶P.289
	マグマントータス	▶P.291
B	アラウネ	▶P.265
	イエロードラゴン	▶P.266



B	キマイラブレイン	▶P.270
B	クアール	▶P.271
B	グリーンドラゴン	▶P.271
B	グルームウイング	▶P.272
B	黒とかげ	▶P.272
B	ゴルゴーン	▶P.274
B	ストーンゴーレム	▶P.278

B	ナーガ	▶P.282
B	ナーガラージャ	▶P.283
B	ブラッドフラワ	▶P.287
B	ミステレグ	▶P.292
B	ミスリーダ	▶P.292
B	メデューサ	▶P.293
C	アンダグランダ	▶P.266

C	クリセイルス	▶P.272
C	ブラッドフラワ	▶P.287
C	ヘルフラッパー	▶P.290
C	モルボル	▶P.293

※ 一部の場所では隣接する区画のモンスターが出現することがある。

Story Guide

ドワーフ城 ～バブイルの塔2

大穴から地底世界に降りると、そこでは「赤き翼」と戦車隊との戦闘が繰り広げられていた。セシルたちは強行突破を図るものの、激しい戦渦に飲み込まれてしまう。そして、エンタープライズは制御を失い不時着することに。灼熱のなかを歩きさまよう一行は、やがてドワーフ城にたどり着くが……。



フローチャート *Flow Chart*

ドワーフ城 ▶P.190

- **王の間** ジオットに近づく
  - **離脱** シド
- **クリスタルルーム** カルコブリーナを倒す
- **クリスタルルーム** ゴルベーザを倒す
  - **加入** リディア
- **王の間** デカントアイテム「ひきつける」を入手

ゴルベーザとの直接対決

王の間へ行くとシドが離脱することになる。そのあと迎えるボスとの2連戦を制したら、城内を探索して回るといい。パブ「ラリホー！」では、プディングウェイがサミングウェイに変わり、彼とのバトルに勝てばデカントアイテム「サミング」が手に入る。そのほか、開発室で本作の開発スタッフと会話すると、デカントアイテム「こうれつぎり」が出現するのだ。



初訪時は通行止めが厳しくて、武器屋と防具屋に行けない。

バブイルの塔 1 ▶P.196

- **B6F** ルゲイエ1・バルナバを倒す
- **B6F** ルゲイエ2を倒し「ルゲイエのカギ」を入手
- **B9F** 巨大砲への扉に「ルゲイエのカギ」を使う
- **巨大砲** ゴブリンキャップ×3を倒す
  - **離脱** ヤン
- **B13F** 出入り口に近づくと自動的に地上へ出てアガルトの北へ移動

クリスタルの奪還をめざせ

塔内では「テレポ」と「デジョン」が使えないため、B6FからB9Fまでもどるときと、出入り口から脱出するときは、徒歩で移動する必要がある。長丁場になるが、途中に2カ所ある魔方陣で「テント」を使って回復できるので、MPがつきる心配は少ない。なお、脱出後は一時的に地上へもどってくる。



地上へ脱出するときに、地底へ続く大穴がふさがれてしまう。

バロン城 2

▶P.153

- **バロン城** シドの弟子と会話するとエンタープライズが改造される
- **フィールド** エンタープライズでホバー船を引き上げる

久々のホバー船の出番

シドの弟子が、ホバー船を運べるようにエンタープライズを改造してくれる。ホブス山付近にあるはずのホバー船を引き上げたら、エブラーナ洞窟付近でホバー船に乗り換え、浅瀬を渡ってエブラーナ洞窟へ進入するのだ。



Check リディアの故郷へもどってみよう

リディアを連れて彼女の故郷ミストの村を訪れてみよう。空き家の中でデカントアイテム「MP+50%」が見つかるはずだ。そのほか「みどりのしっぽ」などのしっぽを入手していたら、アダマン洞窟（P.227参照）を訪れるといい。洞窟にいるこびとの父にしっぽを渡せば、強力な装備品がもらえるのだ。



「MP＋50%」はリディアの母の想いがつまったデカントアイテムだ。

エブラーナ洞窟

▶P.201

- **抜け道2** エッジとルビカンテに近づく
  - **加入** エッジ

エブラーナの王子エッジが加入

洞窟を進む途中で、エッジとルビカンテの一騎打ちに出くわす。これに敗れたエッジが仲間に加わったら、さらに奥へ進んでバブイルの塔へ潜入しよう。



▲エッジ

バブイルの塔 2

▶P.204

- **B5F** エブラーナ王・エブラーナ王妃と戦うと、エッジが「すいとん」と「らいじん」を修得
- **B5F** ルビカンテを倒す
- **クリスタルルーム** クリスタルに近づくとB6Fへ移動
- **B8F** 南西の扉に入るとファルコンを入手

最後の四天王、火のルビカンテを倒せ

塔の中で待ち受けるルビカンテを倒すと、エブラーナ洞窟にデカントアイテム「かえんりゅう」が出現。エブラーナ洞窟まで引き返せば入手できるが、大変なもどり道になるため、入手はあと回しにしてもいい。なお、B8Fでファルコンを入手すると、地底の塔の前に出る。



トメラ～幻獣の町 へ

▶P.208

出現するモンスター Monster

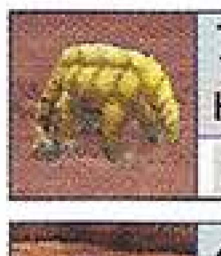
属性の■は弱点、■は半減、■は吸収を示す

ドワーフ城～バブイルの塔周辺



黒とかげ	▶P.272
HP 2692	種族 リザード
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回	

Caution: 相手をせきか状態にするのが得意。以降のダンジョンにも出現し、しばらくはこのモンスターに悩まされることに。



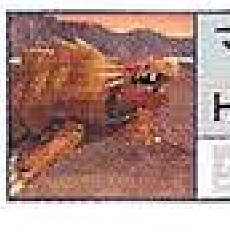
アームドママル	▶P.263
HP 1146	種族 ―
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回	



ゴブリンキャップ	▶P.273
HP 1127	種族 ―
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回	



ヘルタートル	▶P.289
HP 3570	種族 リザード
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回	



マグマントータス	▶P.291
HP 3777	種族 リザード
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回	

Dwarven Castle

ドワーフ城

回復	宿屋 600ギル



Guide ボス戦前に行けるのは宿屋まで

王の間に入ると、すぐにボスとの2連戦が始まる。その前に準備をしたいところだが、ほとんどのフロアは通行止めになっており、ボス戦前に利用できるのは宿屋と道具屋のみ。装備品は手持ちのもので挑戦するしかないのだ。

ボスを倒したら、左右の塔を探索してアイテムを入手しよう。そのあとに武器防具屋へ行き、「ルーンのうでわ」を最優先に装備品を新調するといい。



バブイルの塔へ行くときは、B2Fの先にあるドワーフの基地から外へ出ればいい。

ショップリスト *Shop List*

道具屋1	
ポーション	30
ハイポーション	150
フェニックスのお	100
コテージ	500
ばんのうやく	500
じゅうじか	100
やまびこそう	50

道具屋2	
ギサールのやさい	50
ボムのかけら	200
ゼウスのいかり	200
なんきょくのかぜ	200
かいじゅうずかん	50
こびとのパン	100
ひじょうぐち	200

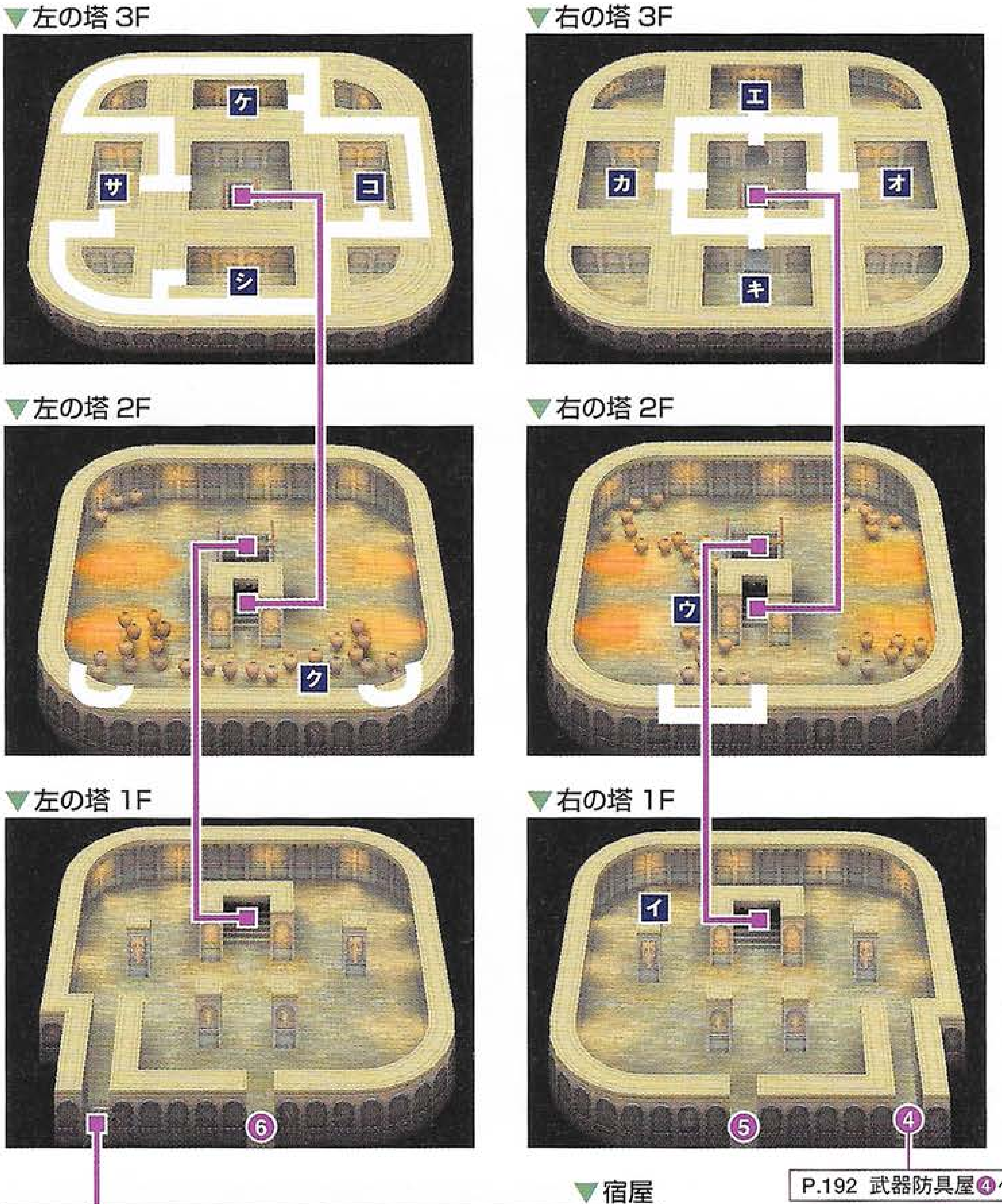
武器屋	
ドワーフのおの	15000
グレートボウ	2000
くらやみのや	1000
フレイムソード	14000
ほのおのやり	11000

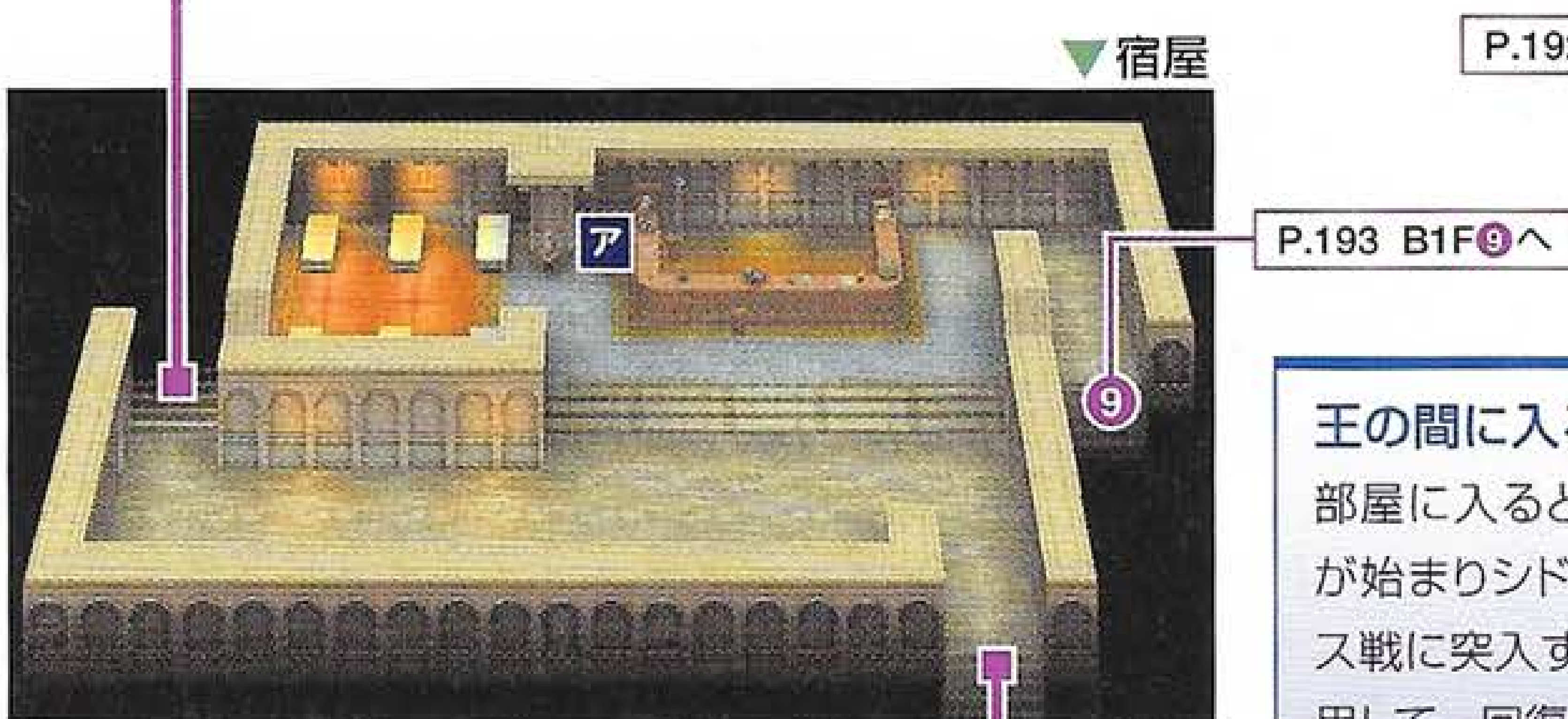
防具屋	
フレイムシールド	1250
フレイムメイル	20000
しさいのぼうし	2000
しさいのローブ	1200
ルーンのうでわ	2000

マップ *Map*

▶ドワーフ城

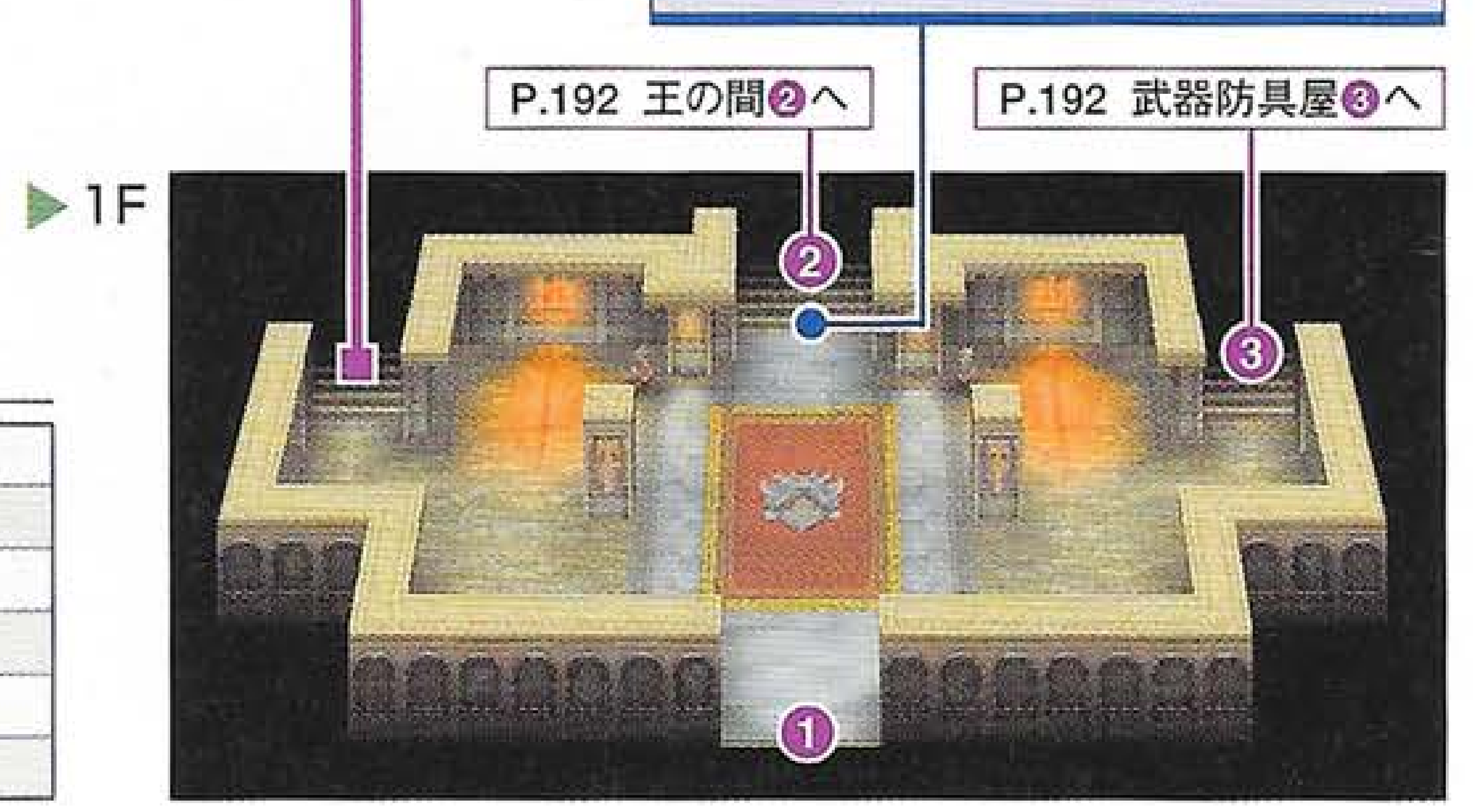






王の間に入るとボス戦に突入

部屋に入るとジオット王との会話が始まりシドが離脱。そのままボス戦に突入する。事前に宿屋を利用して、回復をすませておこう。

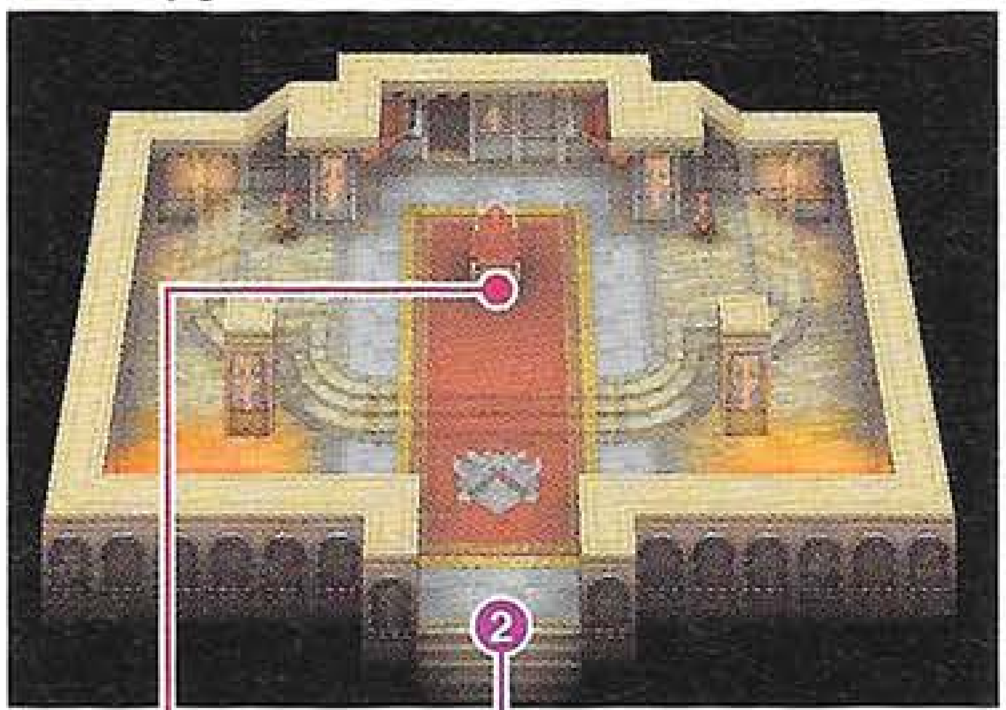


アイテムリスト

ア	5000ギル	キ	エリクサー
イ	ドワーフのおの	ク	バッカスのさけ
ウ	バッカスのさけ	ケ	エリクサー
エ	エーテル	コ	エーテル
オ	ぎんのすなどけい	サ	ハイポーション
カ	パワーリスト	シ	くろおびどうぎ

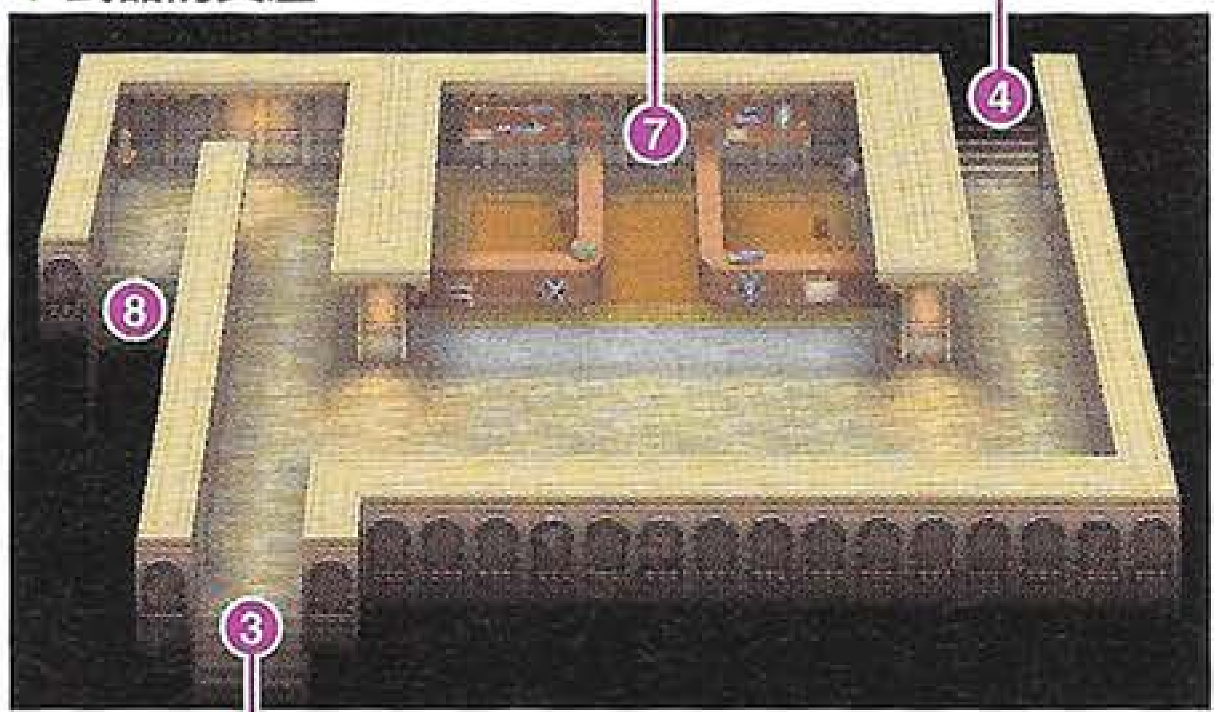
P.194 パブ「ラリホー!」❼へ
P.191 右の塔 1F❹へ

▼王の間



P.191 1F❷へ

▼武器防具屋



P.191 1F❸へ

Boss カルコブリーナ

▶P.305



カルコ	HP	1369	種族	―
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回				

ブリーナ	HP	569	種族	―
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回				

安全を期すなら「ためる」＆「けり」で一掃

カルコとブリーナが3体ずつ出現し、どちらか一方を全滅させるとカルコブリーナになる。ヤンが「ためる」を使ってから「けり」を出せば一掃できるが、この場合はカルコブリーナがモンスター図鑑に登録されない。また、どちらか一方のみ全滅させた場合も、もう一方が登録されないのだ。図鑑のコンプリートをめざすなら、どちらも1体ずつ倒したうえで、HPの低いブリーナを全滅させよう。



どちらも残り1体になったときに「じばく」して、合体を誘発する。



カルコブリーナ	HP	8814	種族	―
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回				

合体後はマヒ状態を狙おう

攻撃力が非常に高く、こんらん状態を引き起こす「ひとみ」も使ってくる。ここは状態変化を利用して動きを止めよう。カルコブリーナにはマヒ状態が効くので、ローザが「ホールド」をかけていき、マヒ状態になったところを総攻撃するといい。時間が経過してマヒ状態が治ったら、また「ホールド」をかけて動きを止めるのだ。



カウンターを使ってくるので、「ホールド」でマヒ状態にするまでは攻撃しないほうがいい。

連戦

Boss ゴルベーザ

▶P.305



HP	9999	種族	―
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回			

※「バリアチェンジ」のたびにいずれかの属性が弱点、ほかがすべて吸収になる。

属性のない攻撃で攻めよう

バトル開始後にセシル以外が倒され、リディアが加入する。まずは味方を復活させて態勢を立て直そう。ただし、復活と同時にHPを回復しないと、またすぐに倒されてしまうので注意。攻撃する際は、「バイオ」などの属性がない攻撃で攻めれば吸収される恐れはない。



全体化した「ケアルラ」の詠唱中に復活させればすぐに立て直せる。



ゴルベーザは「バリアチェンジ」で属性との相性を切り替えてくる。

ドワーフ城
バブイルの塔1
エブラーナ洞窟
バブイルの塔2
トメラ
シルフの洞窟
幻獣の洞窟
幻獣の町
封印の洞窟
アダマン洞窟
ククロの家
飛空船

▼救護室



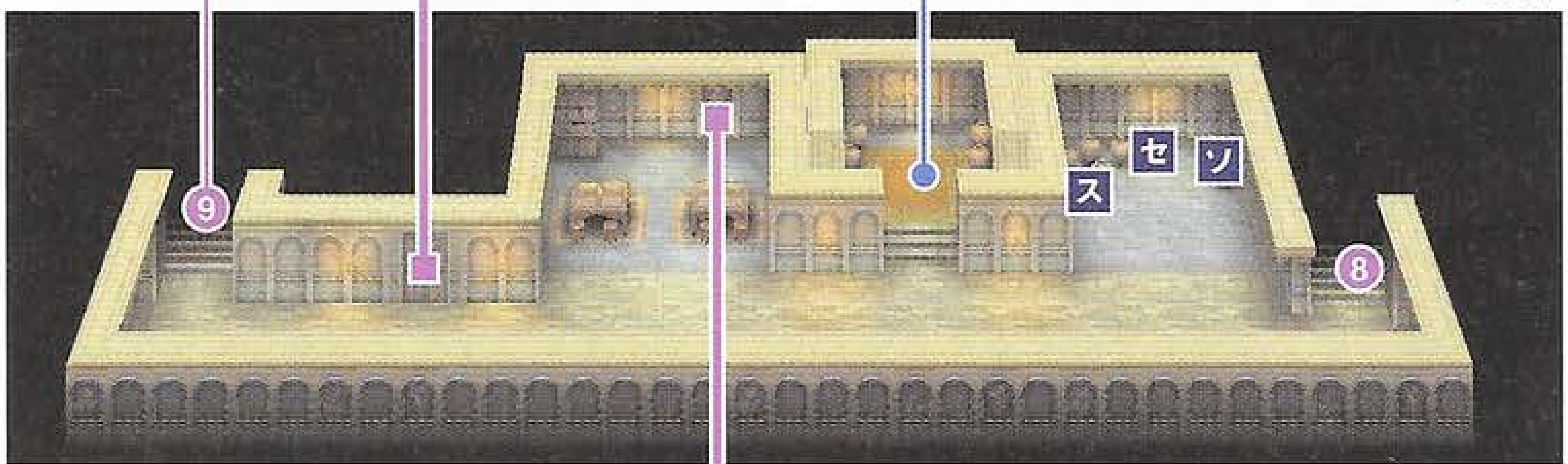
でぶチョコボは神の鳥

「ギサールのやさい」を使うとでぶチョコボが出現。地底ではたくさん楽しませてくれる神の鳥として崇められているらしい。



P.191 宿屋⑨へ

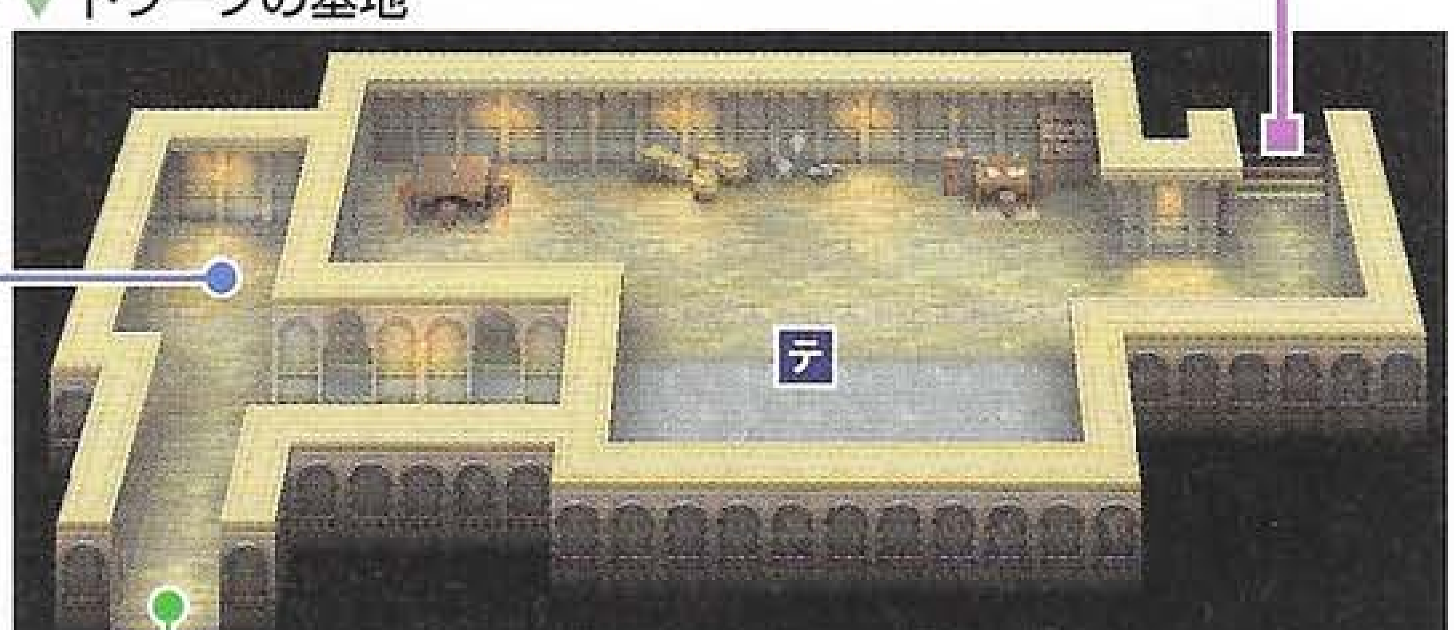
▼B1F



▼B2F



▼ドワーフの基地



ツボを調べて完全回復

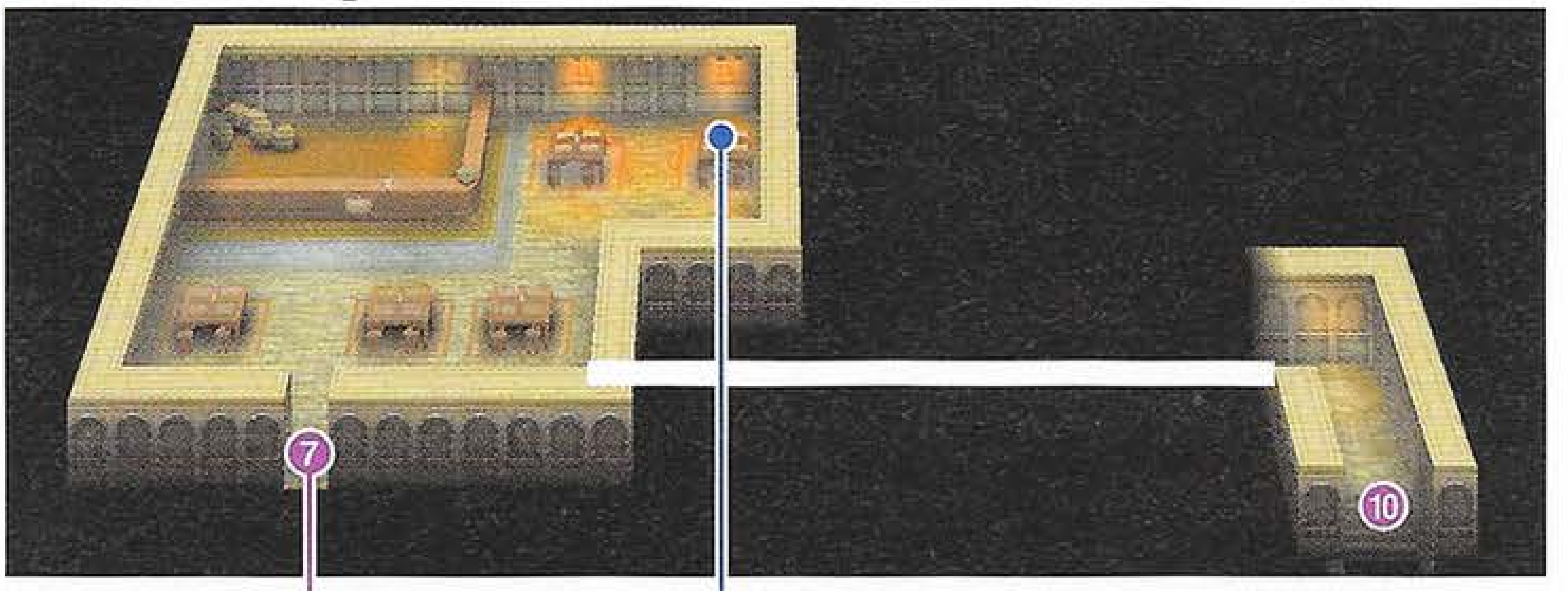
HPとMPを完全回復するツボが置かれている。調べるだけで何度でも回復できるので、レベル上げをする際はここを拠点にするといい。



アイテムリスト

ス	ギサールのやさい
セ	ギサールのやさい
ソ	ギサールのやさい
タ	コテージ
チ	コテージ
ツ	コテージ
テ	ボムのかけら

▼パブ「ラリホー！」



P.192 武器防具屋⑦へ

サミングウェイを正気にもどそう

プディングウェイと話してサミングウェイに変わったあと、もう一度会話するとバトルになる。これに勝つと、サミングウェイは目を覚まさせてくれたお礼として、デカントアイテム「サミング」をくれる。

サミングウェイ ▶P.275	
HP	32



開発室でのバトルを制する

開発室、仮眠室、音楽室で発生する、開発スタッフとのバトルについてまとめた。エンカウントで出会うスタッフはほとんど攻撃してこないので負ける心配はないが、会話するとバトルになるスタッフはどれもみな強敵。以下のアドバイスを見て、ぜひとも彼らを打ち破ってほしい。

開発スタッフとのバトル攻略

たけうち しょう&おどりこー&くろひよこ&しろま

みな非常に行動が速く攻撃力も高い。クリア直前のレベルでも、まともに戦うと太刀打ちできないので、まずは「スロウ」「ブリンク」などを活用しよう。リディアが「バハムート」を2回唱えられれば勝利は間近だ。なお、単体を狙うときは、「ケアルガ」を使うしろまを優先するといい。

名前	HP
たけうち しょう ▶P.280	20000
おどりこー ▶P.268	20000
くろひよこ ▶P.272	20000
しろま ▶P.276	20000



あさの

「あんこく」と「ためる」で威力を高めてから「たたかう」で攻撃してくる。その威力はまさに一撃必殺。「ブリンク」をかけつづけて「たたかう」を回避しながら戦おう。

あさの ▶P.264	
HP	9999

ゲームしょくにん

こちらに「のろい」をかけてきたり、自分に「ストップ」をかけたりする。攻撃もしてくるが、当たることはない。なお「エッチなほん」か「エッジのほん」を使うとすぐに倒せる。

ゲームしょくにん ▶P.272	
HP	9999

かんだ やすひろ

仮眠室で「アラーム」を使うと出現。カウントが0になると「じばく」するので、攻撃魔法を連発して倒そう。

かんだ やすひろ ▶P.269	
HP	9999

サウンドマネージャ

どちらもひたすら自分か相棒を攻撃しつづける。これに便乗してダメージを与えていこう。

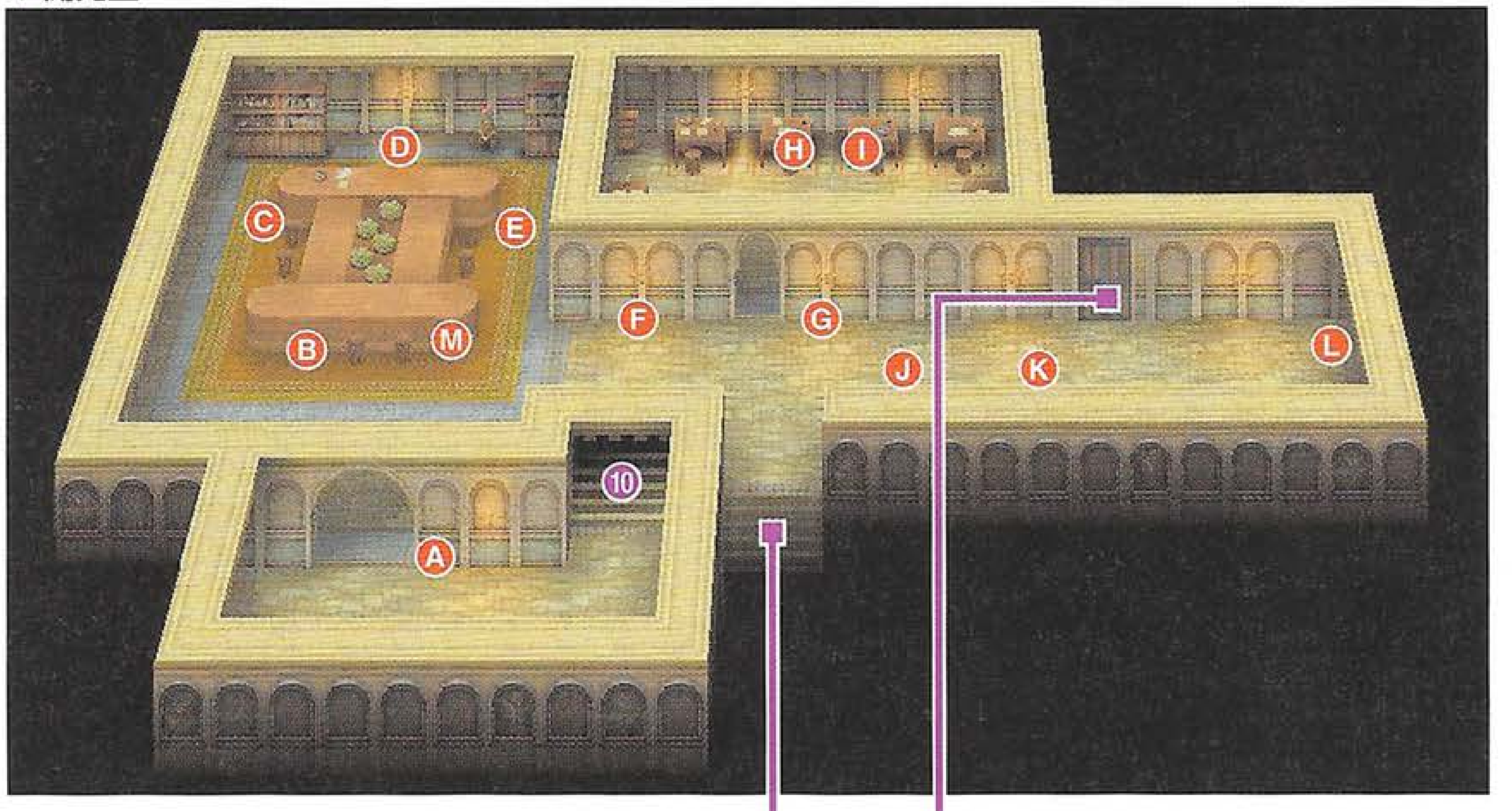
名前	HP
サウンドマネージャ(ウダツ田中) ▶P.274	9999
サウンドマネージャ(きたやん) ▶P.274	9999

伊藤

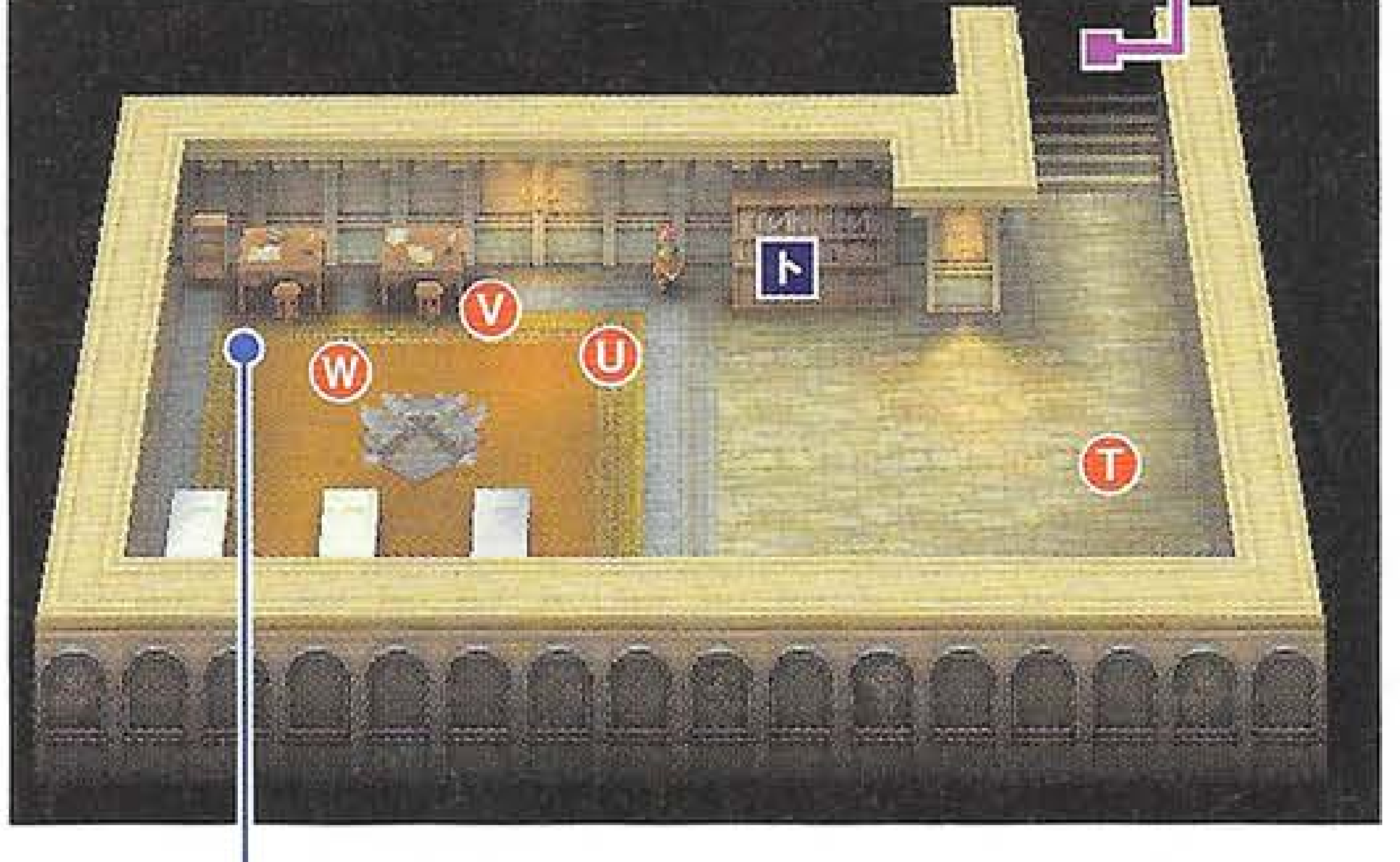
問題を出題してきて、撃破すると答えを言う。こちらを攻撃してくるが、受けるダメージは少ない。

伊藤 ▶P.266	
HP	45689

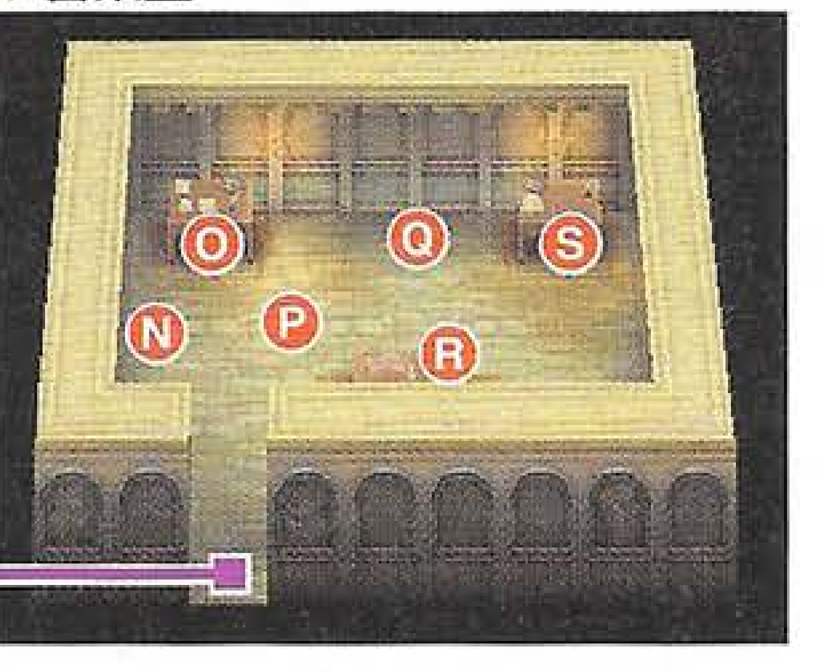
▼開発室



▼仮眠室



▼音楽室



アイテムリスト

ト	エッチなほん

開発スタッフと会話して「こうれつぎり」を入手

パブ「ラリホー!」の奥にある3つの部屋には本作の開発スタッフがいて、右表にあげたスタッフと話すと仮眠室にデカントアイテム「こうれつぎり」が現れる。会話するとバトルになる者もいるが、負けてもゲームオーバーにならず「こうれつぎり」も出現するのだ。

このうちⓂのながほりに会うには、Ⓜの位置を調べたあとに「エッチなほん」か「エッジのほん」を使えばいい。また、Ⓣの位置へ行くとバトルが発生して伊藤と会える。

「こうれつぎり」の出現に関わる開発スタッフのリスト

場所		名前
開発室	A	かんご
	B	ヨシオカ アイリ
	C	FujiPin
	D	たけうち しょう(バトル)
	E	りーゆの
	F	生守一行
	G	ひんかん ながもりともかず
	H	TK
	I	おとうと
	J	たむら
	K	キンタ
	L	ソースイ
	M	ながほり

場所		名前
音楽室	N	ノビヨ・ウエマッチーノ
	O	コーチン・ユイ
	P	なかの じゅんや
	Q	カミッチ
	R	クロマーノ フクイ
	S	ミサマベアー
仮眠室	T	伊藤(バトル)
	U	オグロシュウ
	V	マトリックスやぶた
	W	あさの(バトル)

Tower of Babil

推奨レベル セシル46

バブイルの塔1



Guide 強敵は氷属性に弱い

弱点属性を持つモンスターはあまり多くないが、フレイムドッグやステイルゴーレムなどの強敵が氷属性を弱点としている。逆に氷属性に強いモンスターはほとんどいないので、ヤンは「こおりのつめ」を装備し、セシルとカインはそれぞれ「アイスブランド」と「こおりのやり」を入手しだい装備するといい。氷属性を吸収するモンスターに出くわしたときは、リディアの魔法攻撃で攻めよう。



「アイスブランド」や「こおりのやり」を入手すればかなりラクになる。



強敵にはリディアも「ブリザラ」や「シヴァ」で攻撃していこう。

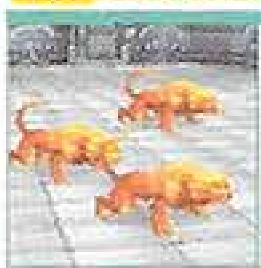
出現するモンスター

属性の■は弱点、■は半減(※)、■は吸収を示す　Monster

モンスター	参照	HP	種族	弱点	半減	吸収	Caution
アイズ	P.264	2432	マシーン	雷	土		1体だけのときにダメージを与えると「警報」でほかのモンスターを呼ぶ。「ためる」などを駆使して一撃で倒すといい。
キマイラ	P.270	2389	―			火・氷・雷	火・氷・雷属性を吸収するやっかいなモンスター。「バイオ」のように、属性のない攻撃で攻めていこう。
フレイムドッグ	P.288	4151	―	氷・水		火	「ほのお」の威力が非常に高く、しかも複数同時に出現する。氷属性の攻撃を集中させて最優先で倒そう。
ミステレグ	P.292	10000	―			火・氷・雷・水・土・風・聖・闇	しばらくすると「ふか」して、別のモンスターになる。何になるかは、出現した地域ごとに決まっている。
ミスリルゴーレム	P.293	9869	きょじん		土		非常に頑丈だが、「たたかう」しかしないので「ブリンク」をかけて戦えばいい。経験値が多く、レベル上げに適している。
アームドママル	P.263	1146	―				
アイアンドレス	P.263	2166	リザード				
グリーンドラゴン	P.271	17000	ドラゴン				
黒とかげ	P.272	2692	リザード				
ゴブリンキャップ	P.273	1127	―				
スカルジャー	P.277	2512	ゴースト	火・聖・回			
ステイルゴーレム	P.277	6630	きょじん	氷	土		
ストーンゴーレム	P.278	8721	きょじん			土	
ナーガ	P.282	2161	リザード				
フラウドパペット	P.285	1319	―				
ブラッディバット	P.286	1491	―	火	土	雷	
フレイムナイト	P.288	2851	―	氷・水		火	
ホワイトムース	P.290	1012	プリン	氷			
マグマントータス	P.291	3777	リザード	氷			
マリオネイター	P.292	804	まどうし				
メデューサ	P.293	2612	―				
レーシイ	P.296	130	ゴースト	火	氷・雷		

※ 土属性を半減するモンスターに「クエイク」と「どとん」は当たらない。

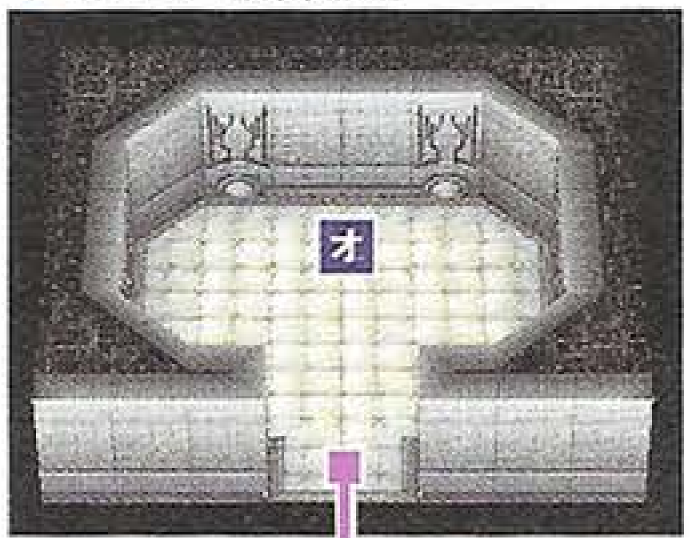
要注意



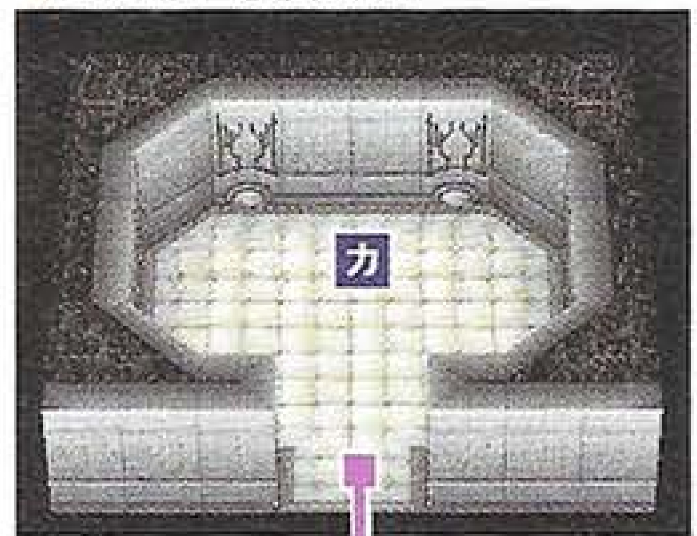
フレイムドッグ×3

「ほのお」を3連発されてしまうと、何もできずに全滅するほどの危険なパーティ。遭遇したときはムリに戦おうとはせず、逃げてしまったほうがいい。

▼B12F 小部屋1

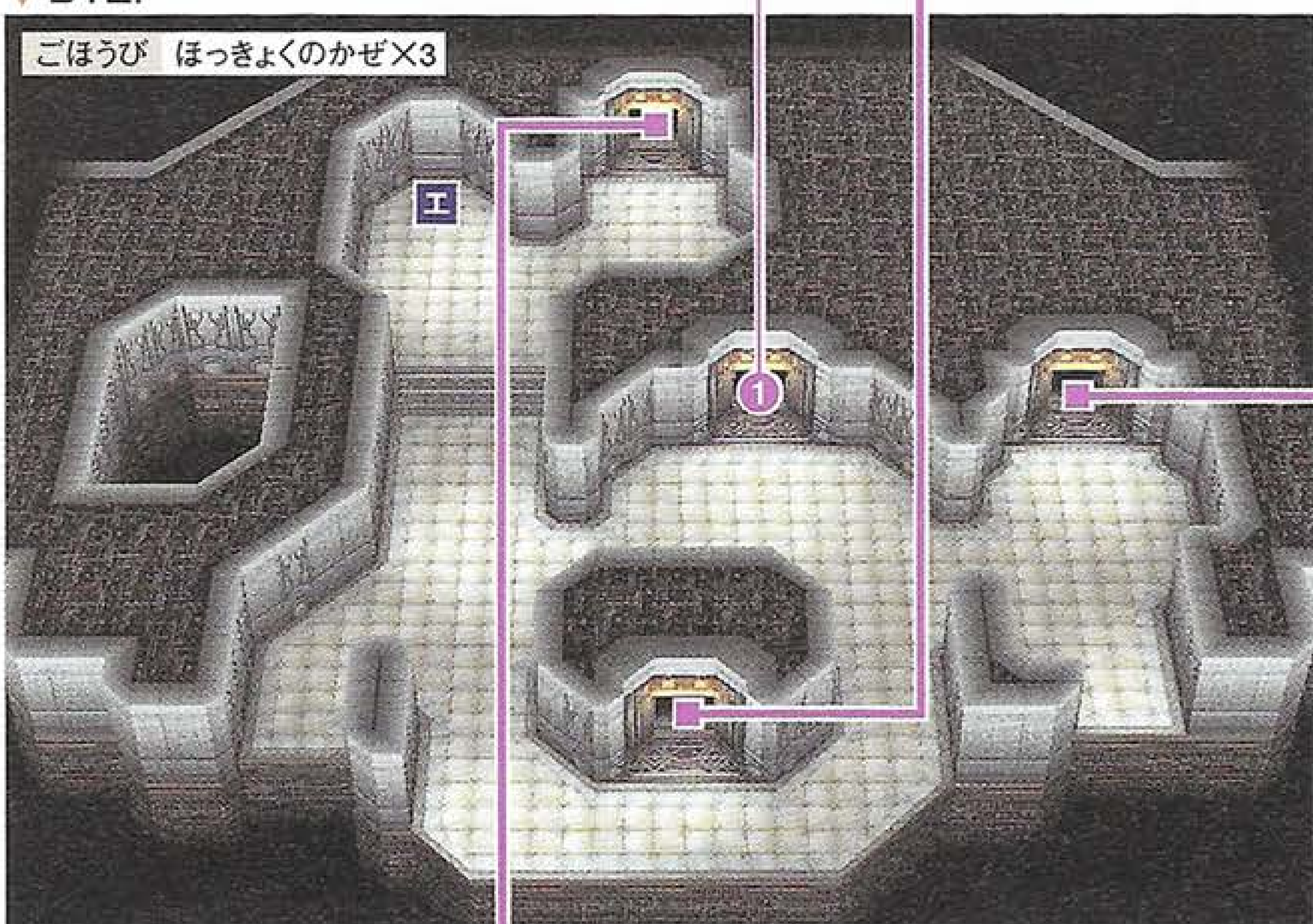


▼B12F 小部屋2

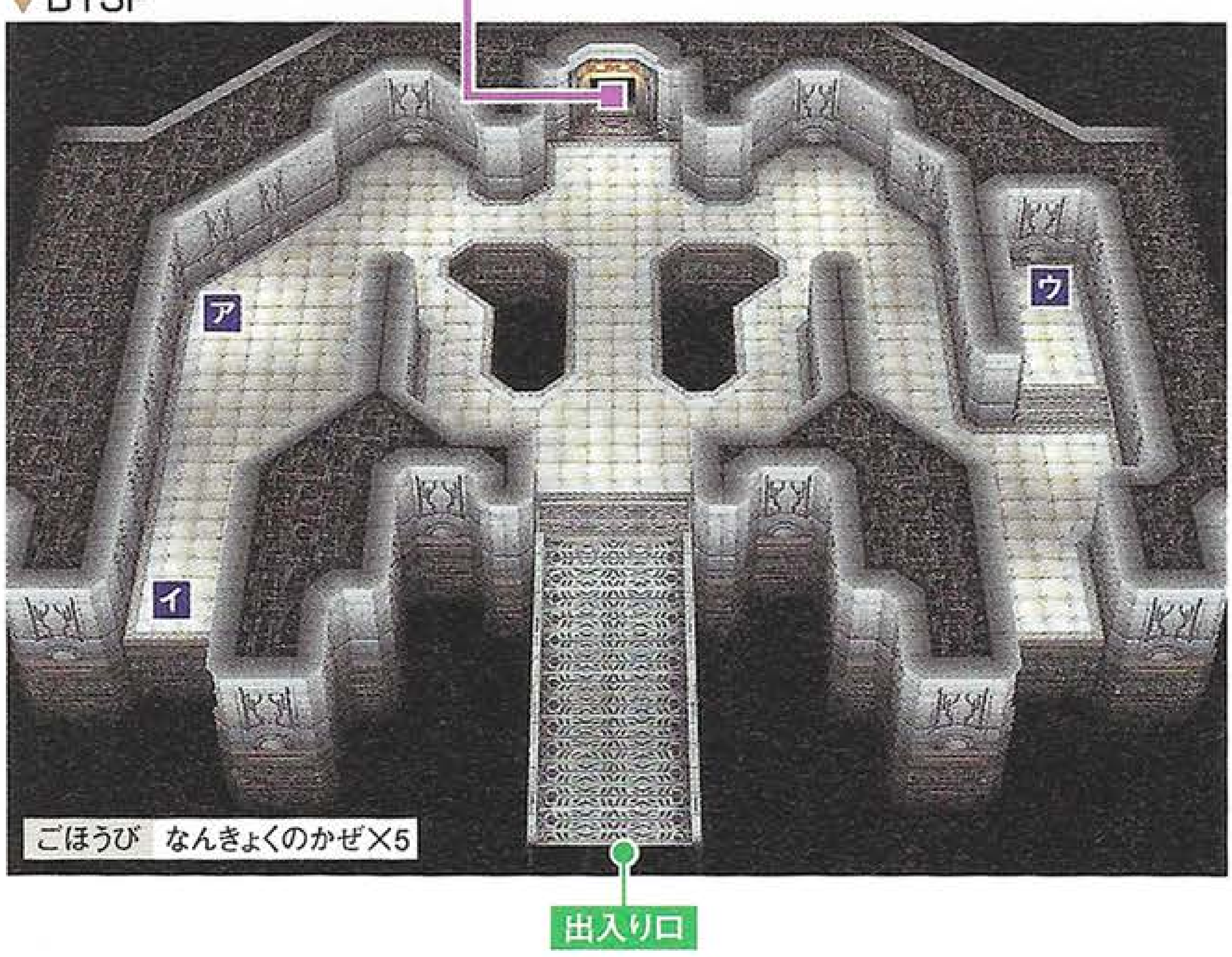


P.198 B11F①へ

▼B12F



▼B13F



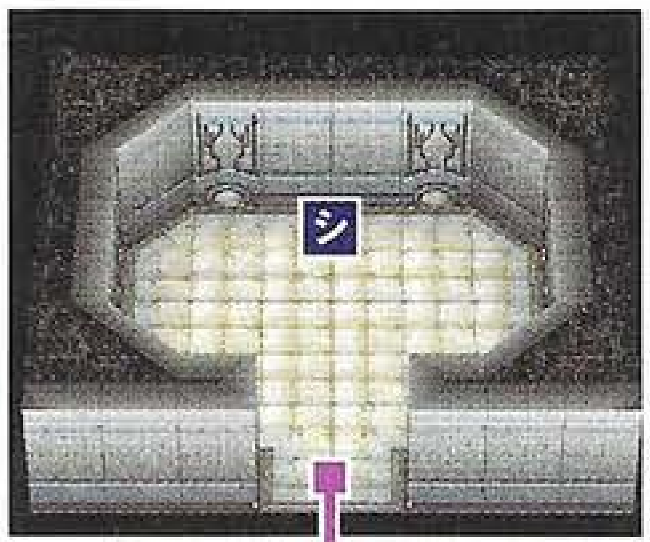
出入り口

アイテムリスト

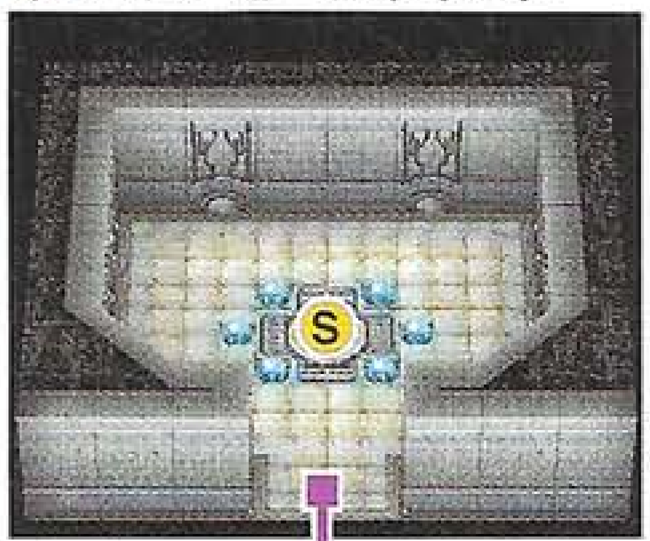
ア	ひじょうぐち
イ	ハイポーション
ウ	エーテル
エ	グリーンベレー
オ	アイスブランド ※
カ	こおりのやり ※

※ アイズ×1が出現。

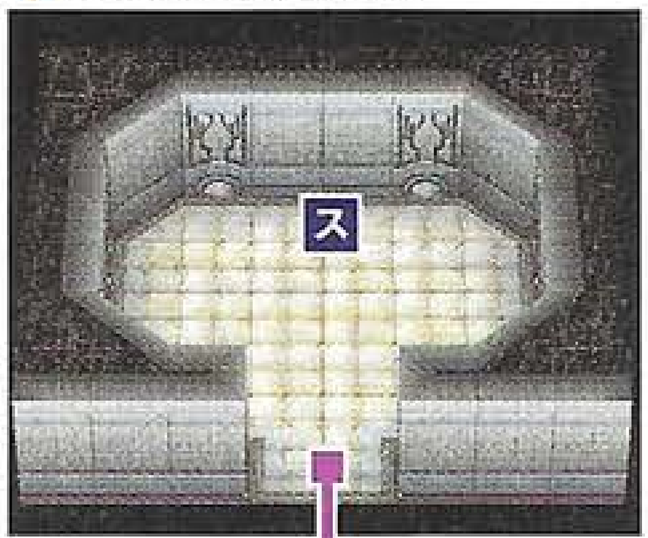
▶B10F 小部屋1



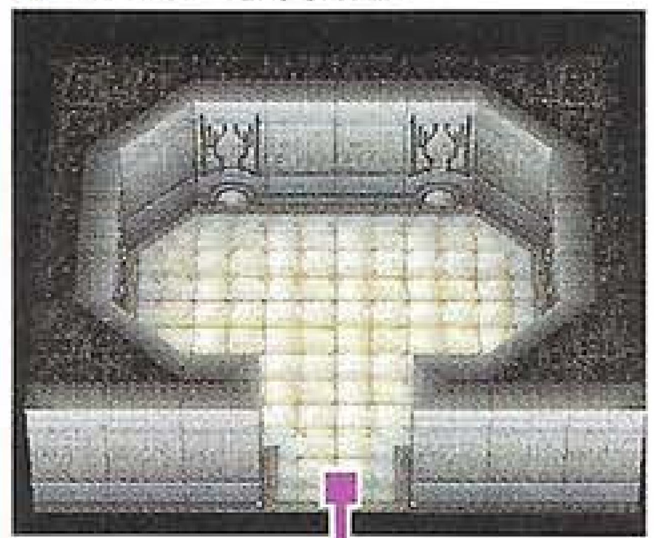
▼B10F セーブポイント



▼B10F 小部屋3



▼B10F 小部屋2



▼B10F



▼B11F



P.197 B12F❶へ

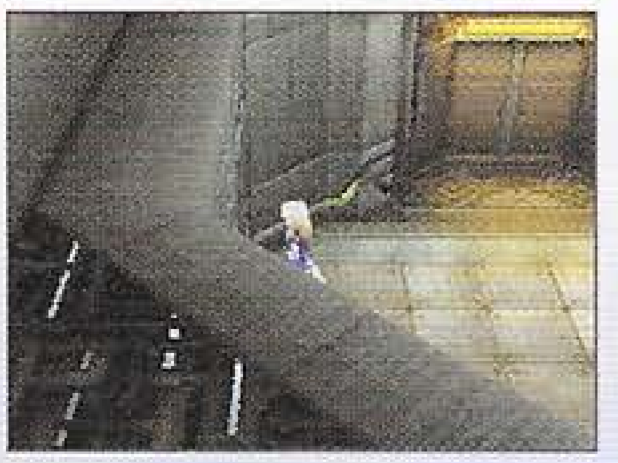
アイテムリスト

キ	ねこのつめ
ク	ハイポーション
ケ	フェニックスのお
コ	キラーボウ
サ	なんきょくのかぜ
シ	アイスシールド ※
ス	アイスアーマー ※

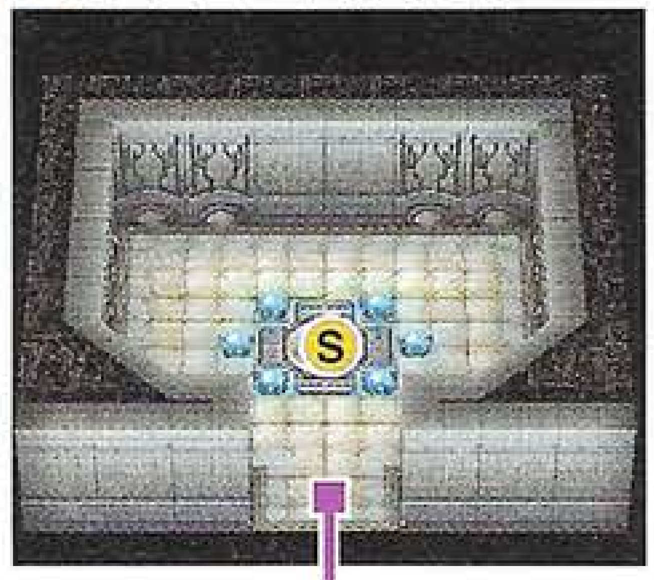
※ アイズ×1が出現。

今は壁の向こうへは行けない

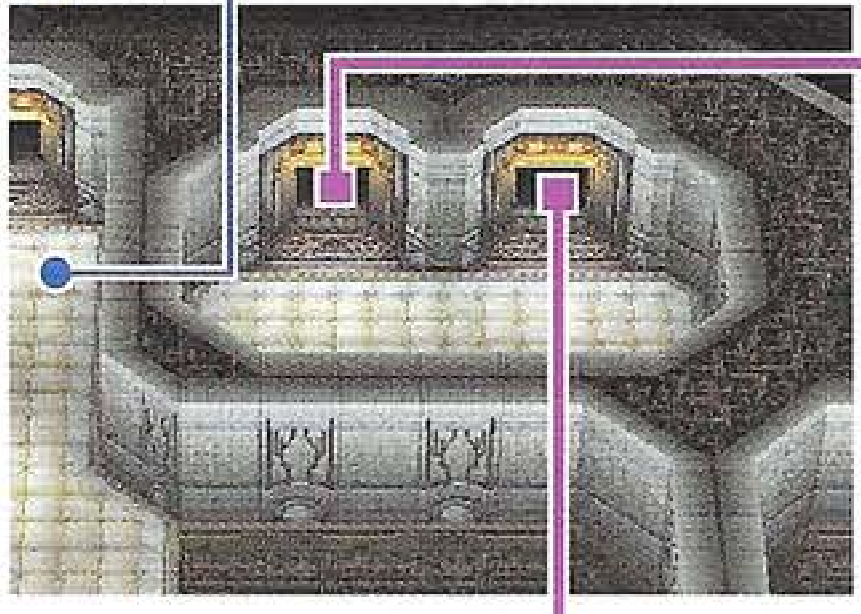
B6F～B8Fは、フロアの一部しか探索できない。残りは地上から再度バブイルの塔に入ったときに探索することになるのだ。たがいに行き来はできないため、現時点で探索できる範囲の白地図を完成させておこう。



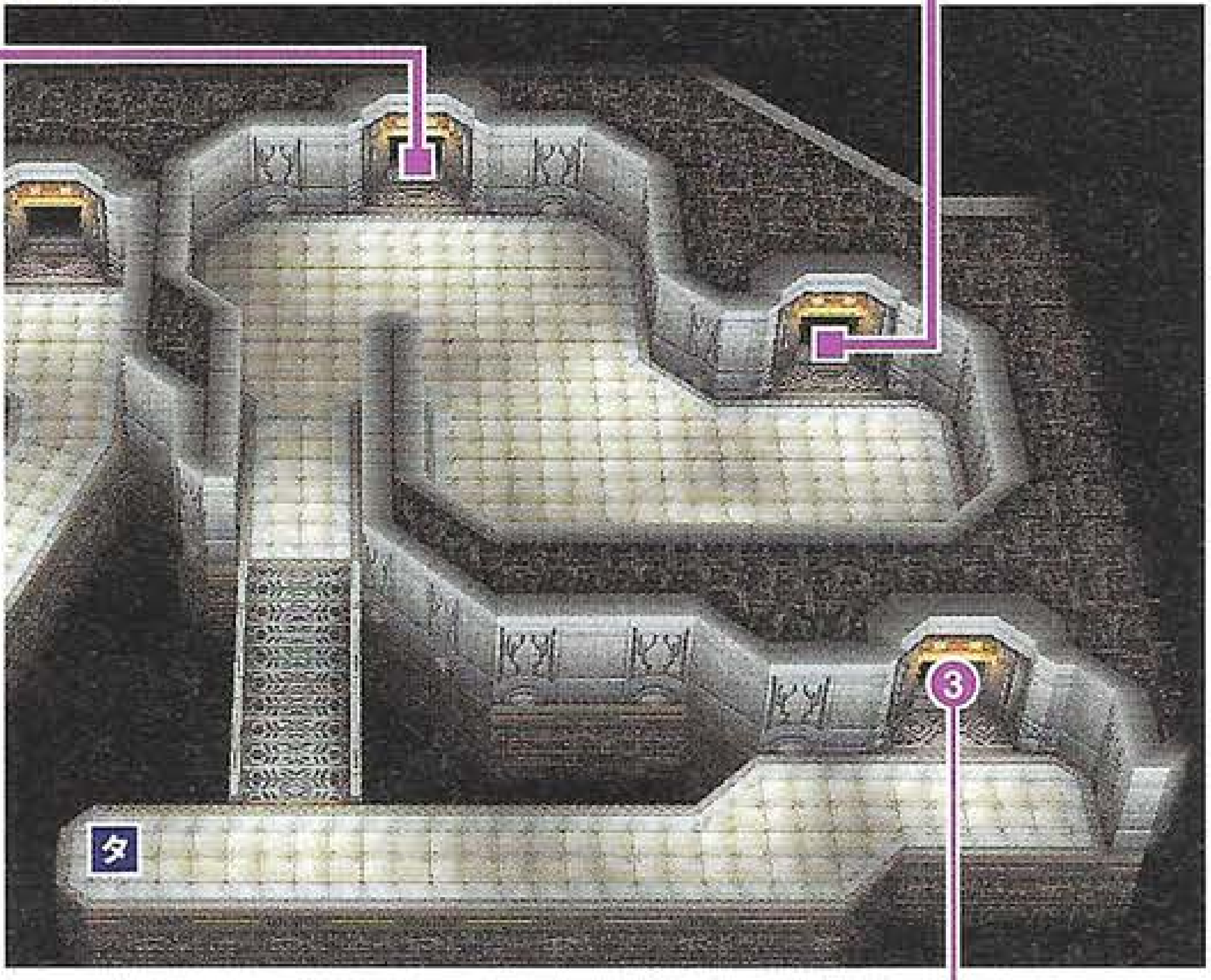
▼B7F セーブポイント



▼B8F



▼B7F



P.200 B6F③へ

▼B9F

ごほうび ばんのうやく×5



「ルゲイエのカギ」を使って巨大砲へ

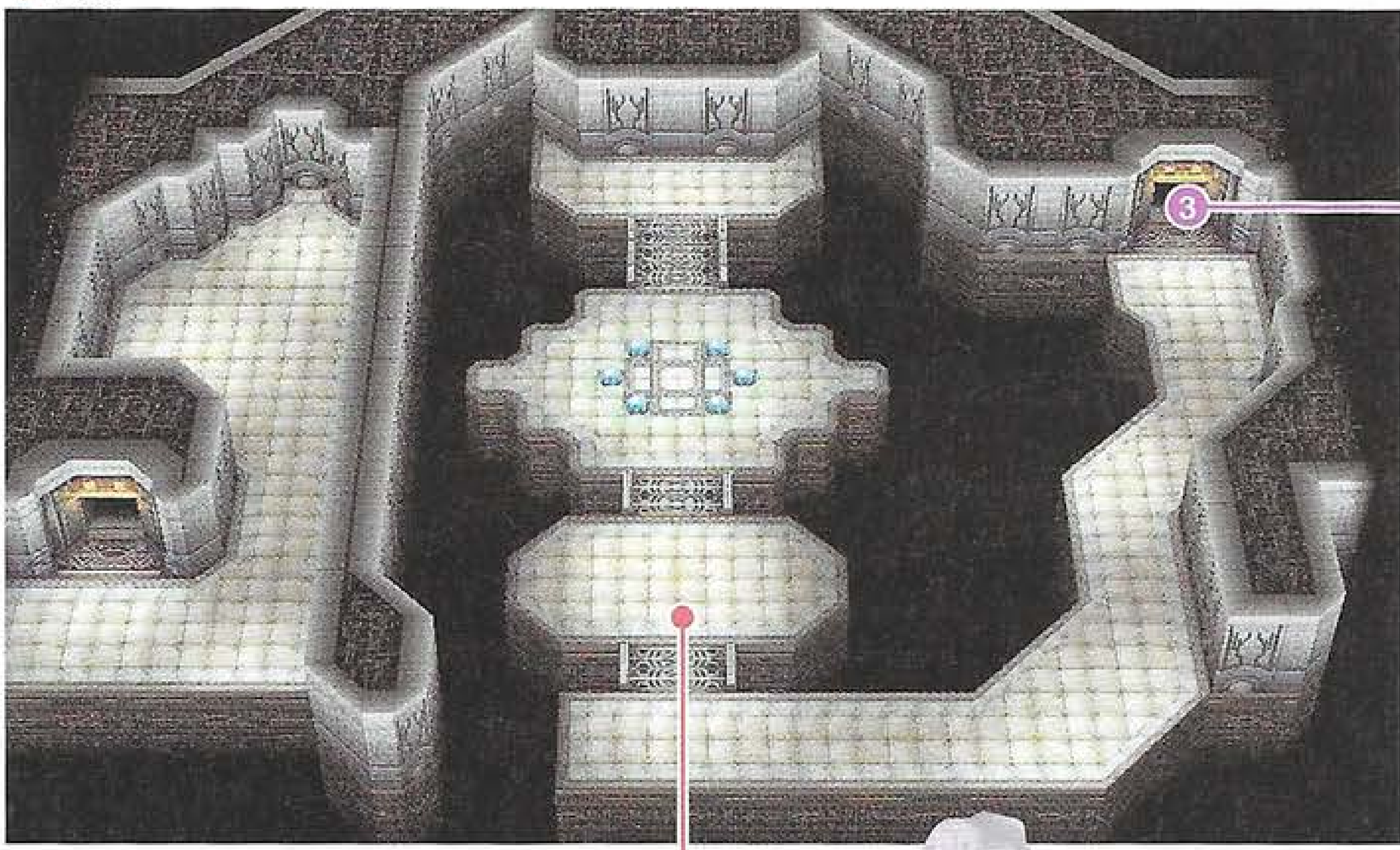
B6Fでルゲイエ2を倒すと手に入る「ルゲイエのカギ」を使えば扉が開き中に入れる。入るとゴブリンキャップ×3とのバトルがあり、これに勝つとヤンが離脱する。バトル終了後は脱出のためにB13Fへ向かうのだ。



アイテムリスト

セ	ほっきょくのかぜ
ソ	ハイポーション
タ	エーテルドライ

▼B6F



P.199 B7F③へ

Boss ルゲイエ1・バルナバ ▶P.306



	HP		種族	
ルゲイエ1	HP	5872	種族	ー
バルナバ	HP	9664	種族	マシーン

バルナバに「じばく」させないように

ルゲイエはバルナバを「治療」、バルナバは「たたかう」を繰り返すだけのため、「ブリンク」をかければ安全に戦える。ルゲイエを先に倒すと、バルナバが「じばく」を使う。バルナバはHPが高く、ほぼ確実に1人は戦闘不能にされるので、「じばく」は避けたいところ。バルナバを先に倒すか、ルゲイエとバルナバの同時撃破を狙おう。



同時撃破を狙うなら、バルナバの弱点である雷属性の「ラムウ」をトドメに使うといい。

合体したら「じばく」される前に撃破



	HP		種族	
合体メカ	HP	9036	種族	マシーン

ルゲイエだけが残ると、バルナバと合体して合体メカになる。2回「たたかう」を実行したあと「じばく」を使うので、雷属性の攻撃を連発して急いで倒そう。なお合体させて倒すと、モンスター図鑑のルゲイエ1の項目が埋まらない。しかし合体させて倒さないと、合体メカが図鑑に登録されないのだ。図鑑の完成をめざすなら、2周目では1周目で埋まらなかったほうを埋めるように戦おう。



単体に対しては、召喚魔法より黒魔法を使うほうが効率がいい。

連戦

Boss ルゲイエ2 ▶P.306



HP		種族	
HP	12642	種族	マシーン

リバース状態のときは味方を攻撃

ルゲイエは「リバースガス」を使って、敵味方全員をリバース状態にすることがある。このときはダメージと回復が反対になり、ルゲイエは味方全体に「治療」をかけて攻撃してくるのだ。こちらは味方全体に攻撃魔法をかけてHPを回復し、回復魔法をルゲイエにかけて攻撃しよう。



リバース状態のときは戦闘不能者を復活させることができない。

Cave of Eblan

回復 宿屋 700ギル　推奨レベル セシル50

エブラーナ洞窟



Guide エッジは後衛から「ブーメラン」で攻撃

抜け道2で新たな仲間エッジが加入するが、加入直後の彼は打たれ弱く、前衛にすると倒されやすい。その前に寄るエブラーナの町で、あらかじめ「ブーメラン」を2個買って、これをエッジに装備させて後衛から攻撃させるといい。ここでしばらくバトルをこなしてエッジのレベルを上げ、同時に稼いだギルで「くろのローブ」や「アイスアーマー」を購入していくのだ。



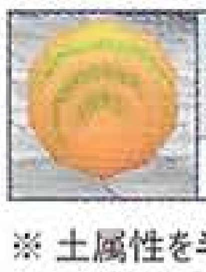
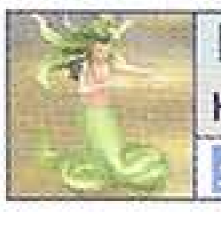
「ブーメラン」は後衛から使っても与えるダメージが低下しない。



火属性が弱点のモンスターが多いので「フレイムソード」を装備。

出現するモンスター *Monster*

属性の■は弱点、■は半減(※)、■は吸収を示す

	名前	ページ	HP	種族	属性
	スカルジャー	P.277	2512	アンデッド	弱点:火・聖・回
	ステイルゴーレム	P.277	6630	きょじん	弱点:氷 / 半減:土
	アームドママル	P.263	1146	ー	
	アイアンドレス	P.263	2166	リザード	
	黒とかげ	P.272	2692	リザード	
	フェイスバット	P.285	334	ー	吸収:雷 / 半減:土 / 弱点:聖
	ブラッディバット	P.286	1491	ー	弱点:火 / 吸収:雷 / 半減:土
	ミステレグ	P.292	10000	ー	吸収:火・氷・雷・水・土・風・聖・闇
	ラミア	P.295	7480	リザード	
	レーシイ	P.296	130	ゴースト	弱点:火 / 半減:氷・雷

Caution（スカルジャー）集団で出現し、「たたかう」と「サンダラ」で攻撃してくる。火属性の武器や魔法で早々に数を減らしていきたい。

Caution（ステイルゴーレム）HPが高く、まともに攻撃していると倒すのに時間がかかる。「ブレイク」をかければ一撃で倒せるのでオススメだ。

※ 土属性を半減するモンスターに「クエイク」と「どとん」は当たらない。

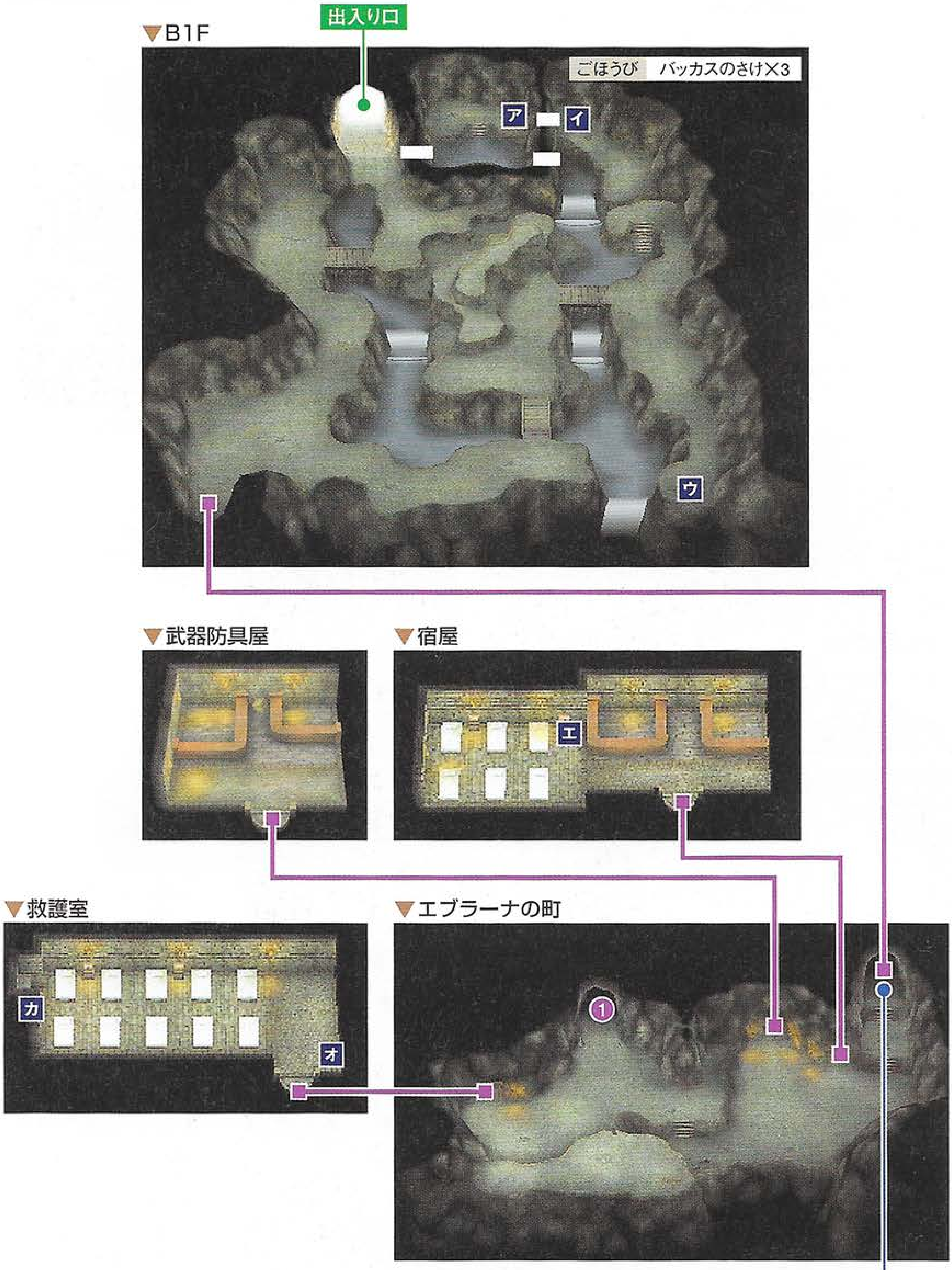
ショップリスト *Shop List*

道具屋	
きんのはり	80
おとめのキッス	60
うちでのこづち	80
ダイエットフード	100
やまびこそう	50
めぐすり	30
どくけし	40
じゅうじか	100

武器屋	
ちからのつえ	2000
アイスブランド	26000
こおりのやり	21000
くない	4000
ブーメラン	3000
キラーボウ	3000
どくや	1000
しゅりけん	650

防具屋	
アイスシールド	10000
アイスアーマー	25000
くろのローブ	10000

マップ *Map*



アイテムリスト

ア	しゅりけん
イ	ばんのうやく
ウ	バンパイアのきば
エ	エッジのほん
オ	ポーション
カ	ポーション

ダンジョンの中にある町

このフロアと各小部屋の中は町になっていて、ダンジョンの中ではあるがモンスターが出現することはない。また、宿屋で回復することができるので、ここでレベル上げをするのもオススメだ。

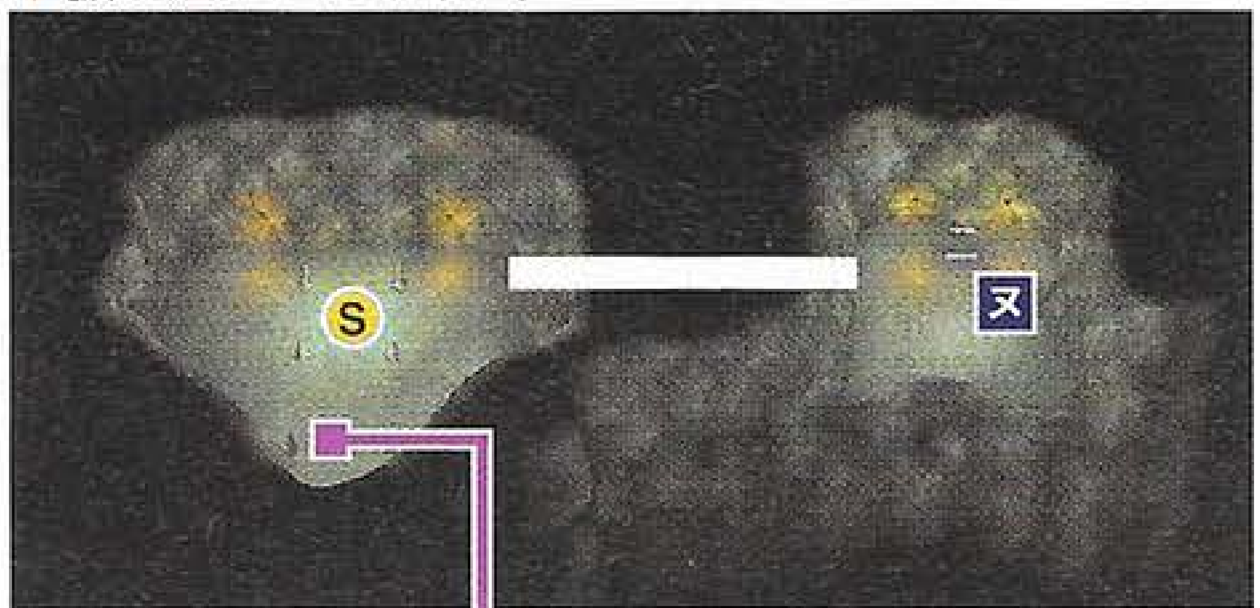


エッジとの出会い

エッジとルビカンテの一騎打ちがあり、それに敗れたエッジが仲間になる。また、このあとバブイルの塔でルビカンテを倒すと、ここにデカントアイテム「かえんりゅう」が出現する。



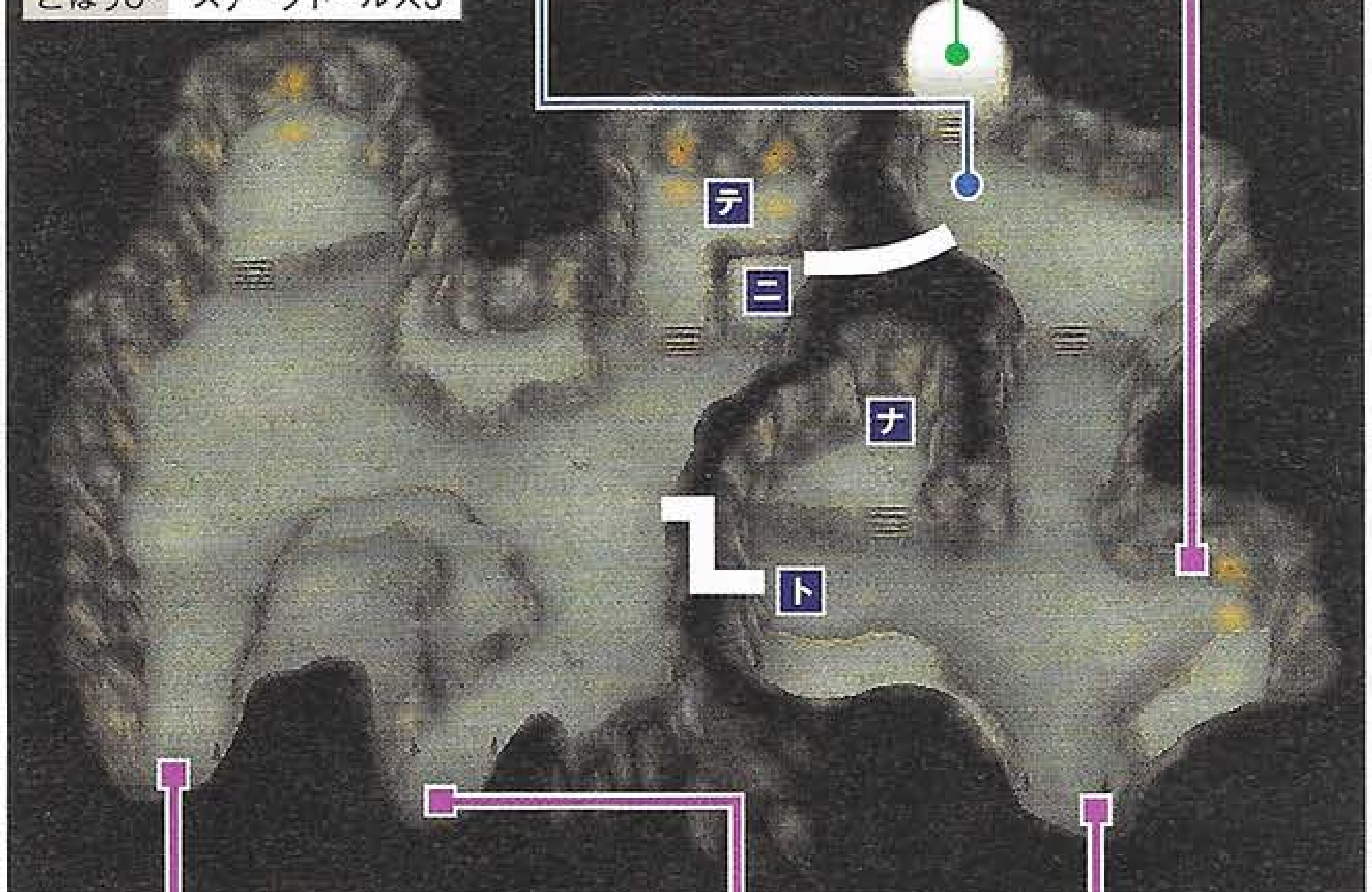
▼抜け道 セーブポイント



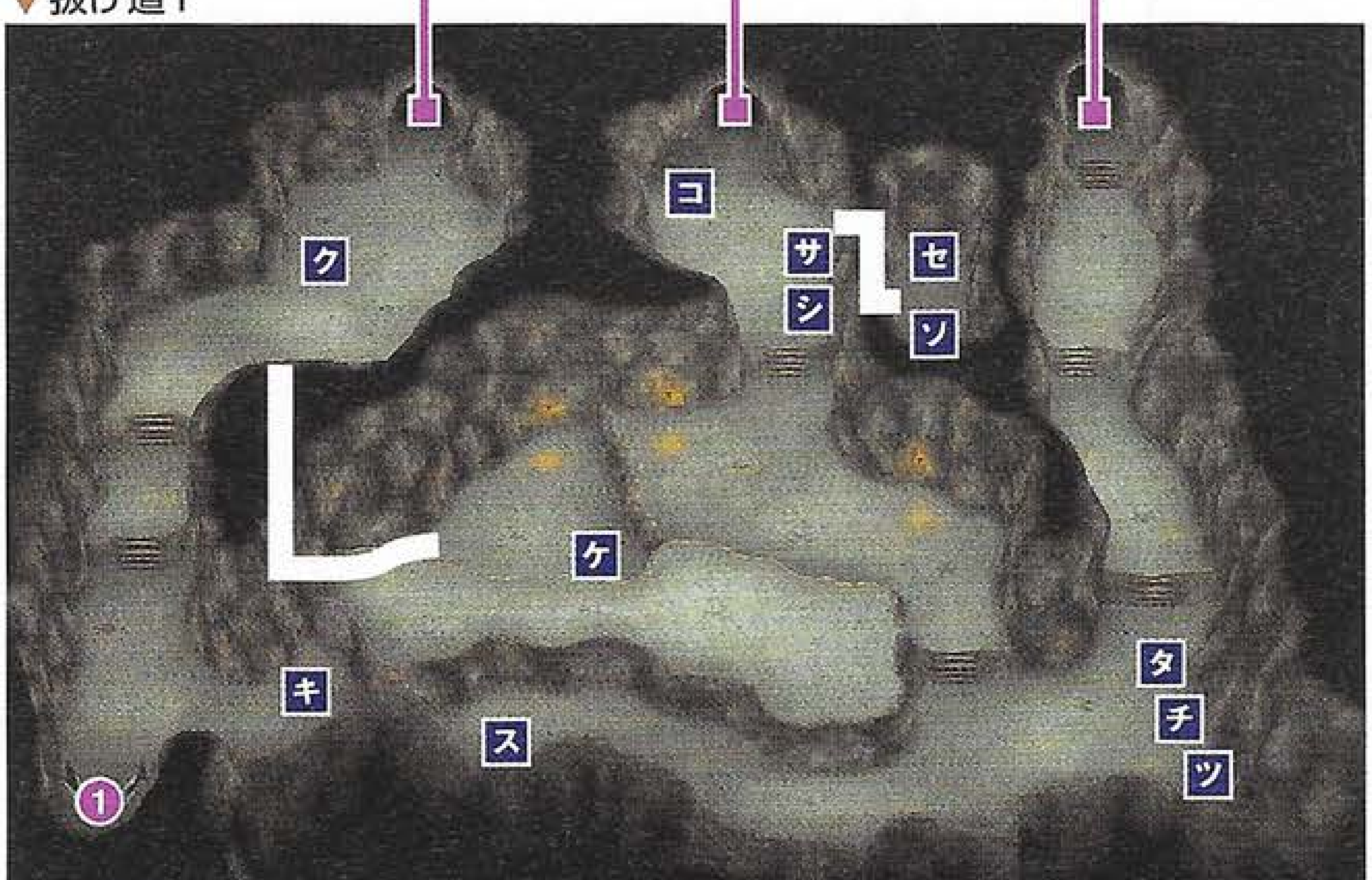
P.205 バブイルの塔2 B1Fへ

▼抜け道2

ごほうび スケープドール×3



▼抜け道1



ごほうび エルメスのくつ×3

アイテムリスト

キ	エーテル
ク	テント
ケ	ハイポーション
コ	ハイポーション
サ	コテージ
シ	ハイポーション
ス	くものいと
セ	エリクサー
ソ	エリクサー
タ	ぎんのすなどけい
チ	フェニックスのお
ツ	フェニックスのお
テ	ボムのたましい
ト	しゅりけん
ナ	きんのはり
ニ	エーテルドライ
ヌ	ブラッドソード ※

※ ステイルゴーレム×2が出現。

Tower of Babil

バブイルの塔2

推奨レベル セシル52



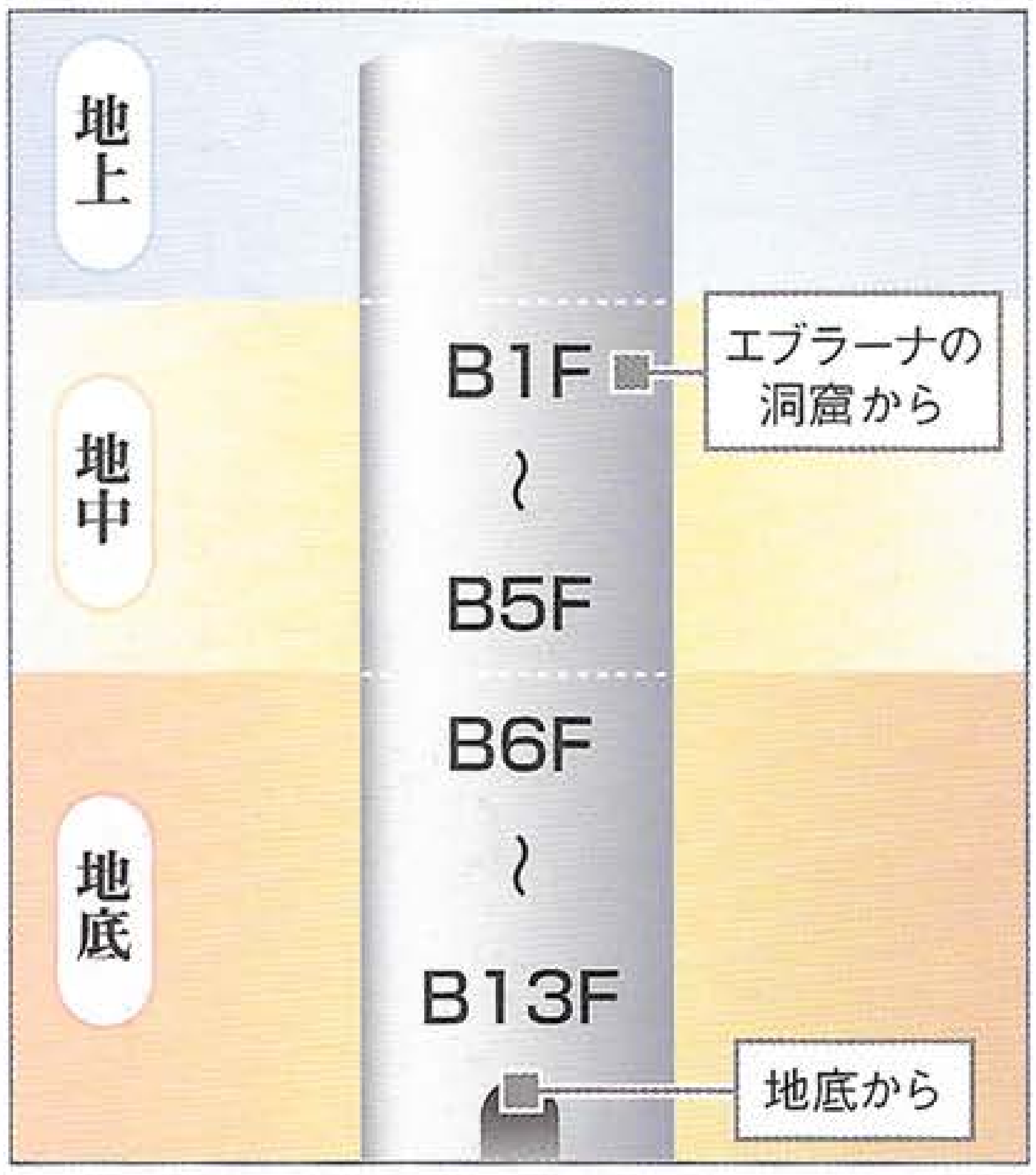
Guide 魔方陣が遠いのでMPを温存しよう

このダンジョンの魔方陣に到達するまでには、エブラーナ洞窟 抜け道2から数えて、のべ6フロアぶんも踏破しなければならない。出現するモンスターは強敵ぞろいのため、強力な魔法をひんぱんに使用したくなるが、それだと魔方陣へ着くまでにMPがつきてしまう危険性が高い。魔方陣までの道のりを確認して、MPを消費するペースに注意しながら戦っていこう。



スキを見てローザの「いのり」でMPを回復させていくと、長丁場も乗り越えやすくなる。

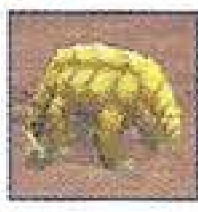
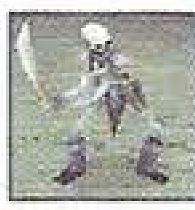
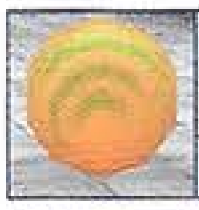
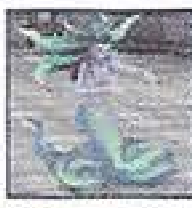
バブイルの塔構造概略図



出現するモンスター

属性の■は弱点、■は半減(※)、■は吸収を示す

Monster

画像	モンスター	ページ	HP	種族	弱点	半減	吸収	Caution
	クアール	P.271	2015	―				「ブラスター」によって一瞬で戦闘不能にされる恐れがある。ほかのどのモンスターよりも優先的に始末しよう。
	グリーンドラゴン	P.271	17000	ドラゴン				驚異的な威力の全体攻撃「かみなり」を使うが、マヒ状態にすることができる。ごくまれに「みどりのしっぽ」を落とす。
	ソーサラー	P.279	1700	まどうし				自分だけになると「召喚」でほかのモンスターを呼び出す。最後に残さないように、倒す順番に気をつけよう。
	ラミア	P.295	7480	リザード				「たたかう」や「ひらてうち」でさまざまな状態変化にさせられる。「ブレイク」をかけて早々に倒しておこう。
	アームドママル	P.263	1146	―				
	アイアンドレス	P.263	2166	リザード				
	黒とかげ	P.272	2692	リザード				
	スカルジャー	P.277	2512	アンデッド	火・聖・回			
	バーサオーガ	P.283	6812	きょじん・まどうし				
	ブラッディバット	P.286	1491	―	火	土	雷	
	マザーラミア	P.291	3781	リザード				
	ミステレグ	P.292	10000	―			火・氷・雷・水・土・風・聖・闇	
	ミスリルゴーレム	P.293	9869	きょじん		土		
	雷精	P.294	4760	―	聖		雷	
	霊騎士	P.296	3571	ゴースト	聖			
	レーシイ	P.296	130	ゴースト	火	氷・雷		
	レメディボム	P.297	2624	―				

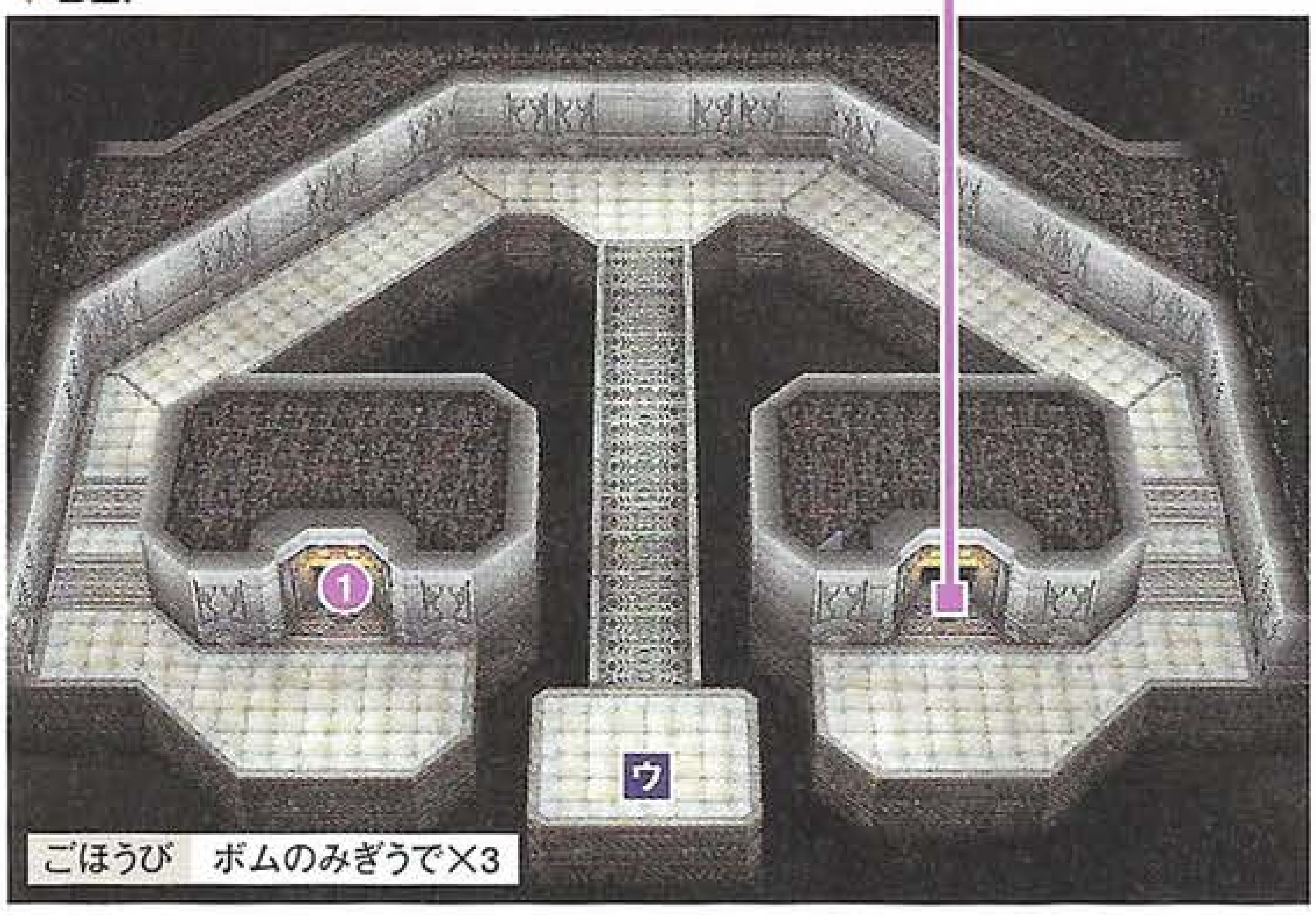
※ 土属性を半減するモンスターに「クエイク」と「どとん」は当たらない。

▼B1F



P.203 エブラーナ洞窟 抜け道2へ

▼B2F



「カベ抜けの術」で進入

塔に入って少し進むとエッジが「カベ抜けの術」を使い、塔の内部に進入できる。もどりたいときは、同じように壁に近づけばOKだ。



▼B3F

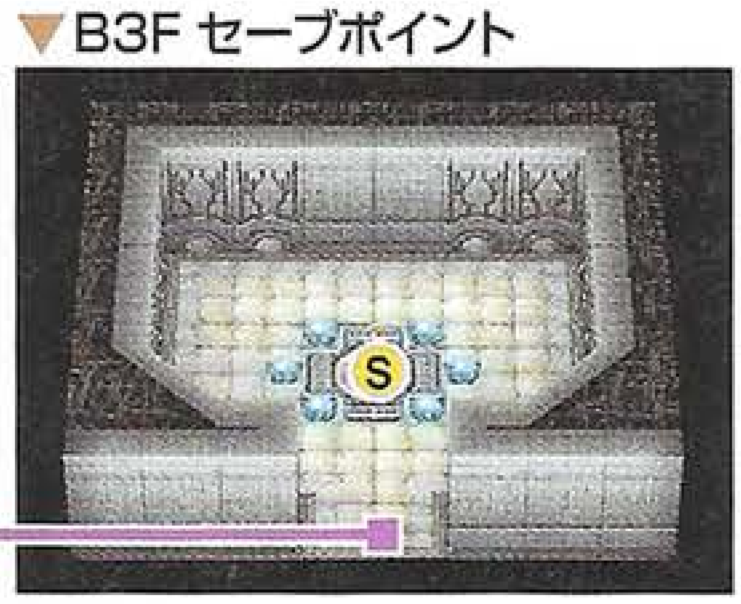
P.206 B4F③へ

P.206 B4F④へ



P.206 B4F②へ

▼B3F セーブポイント

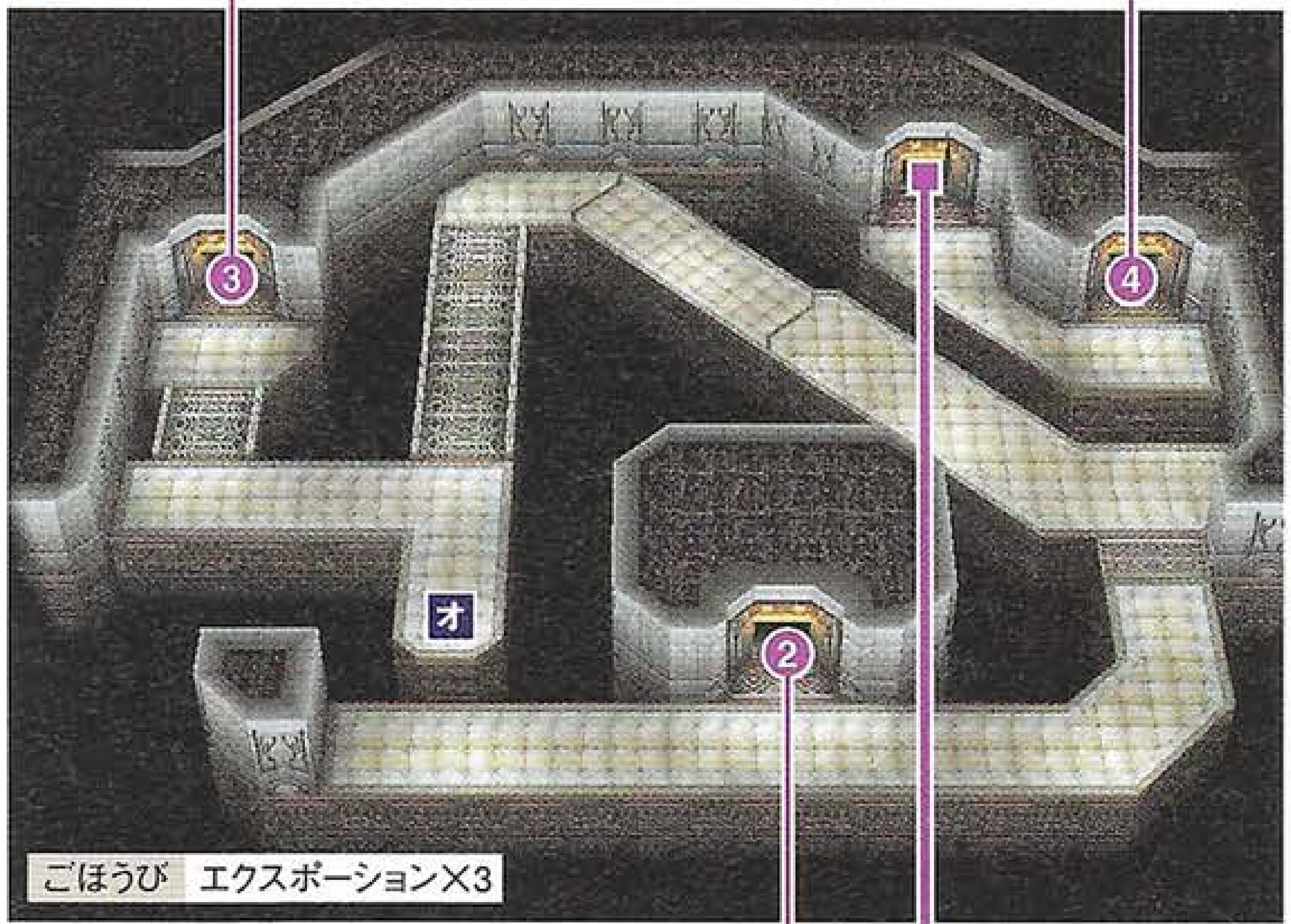


アイテムリスト

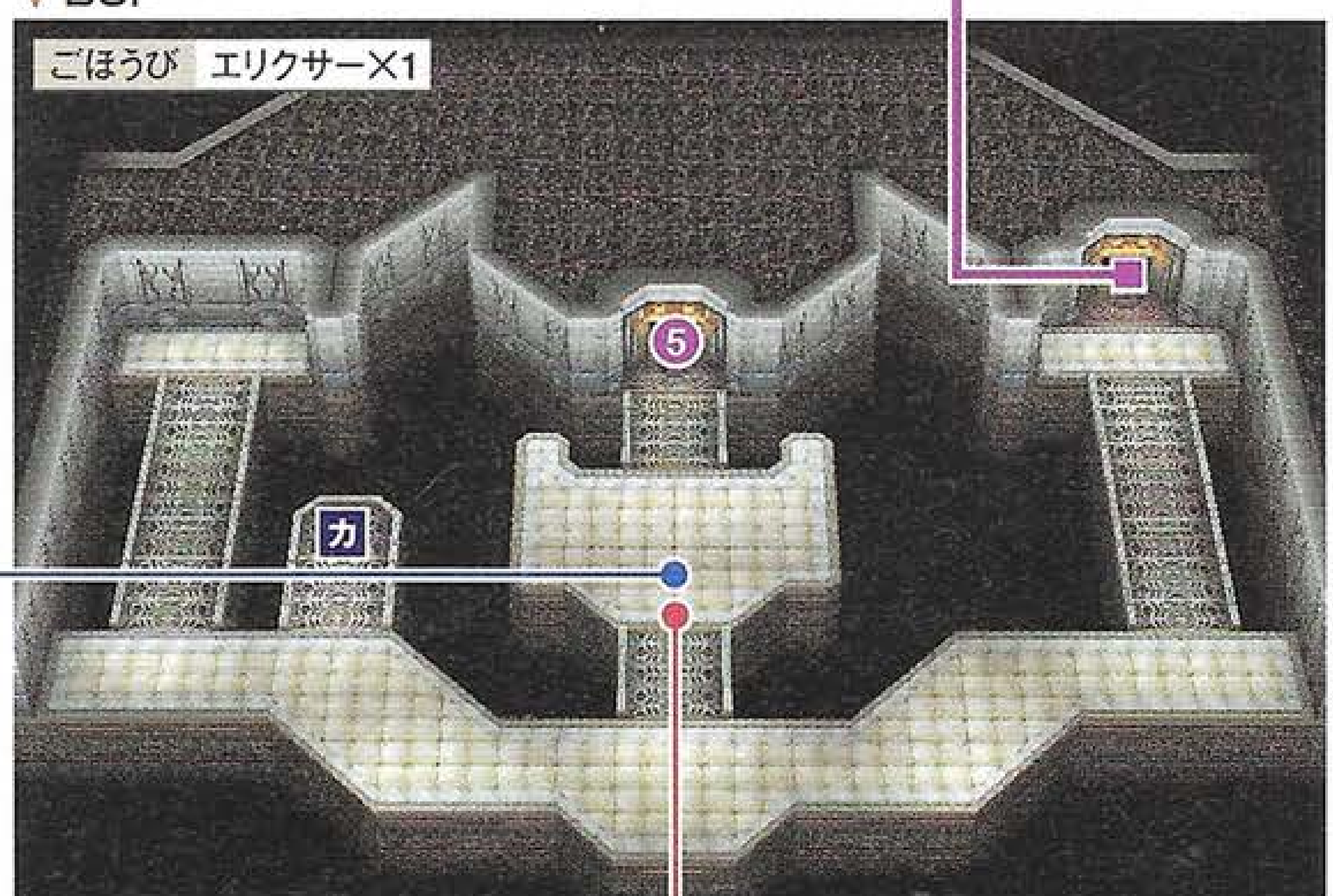
ア	ユニコーンのつの
イ	ぎんのすなどけい
ウ	オーガキラー ※
エ	リリスのくちづけ

※ バーサオーガ×3が出現。

▼B4F



▼B5F



バトル前に回復してくれる

エブラーナ王・王妃戦は、時間経過で終了する。そのあとはルビカンテ戦に突入するが、ルビカンテは戦う前にこちらを回復してくれる。



エブラーナ王	HP ????	▶P.267
エブラーナ王妃	HP ????	▶P.267

アイテムリスト

オ	あしゅら
カ	10000ギル



Boss ルビカンテ ▶P.307

HP	24000	種族	ー

火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

※ マント防御形態のときは、氷属性と水属性が吸収になる。

「ぬすむ」でマントを着脱させよう

通常形態とマント防御形態を切り替える。通常形態では超強力な「かえんりゅう」を使い、マント防御形態では氷属性と水属性を吸収するのだ。

この2つの形態は、エッジが「ぬすむ」をしかければ任意で切り替えられる。そこでまず、「ぬすむ」でマント防御形態にして「かえんりゅう」を阻止しよう。その間にリディアが「シヴァ」を詠唱し、発動直前に「ぬすむ」で通常形態にもどせば「シヴァ」が直撃する。さらに召喚魔法へのカウンターで、ルビカンテが自身にかける「ブリザラ」も当たるのだ。

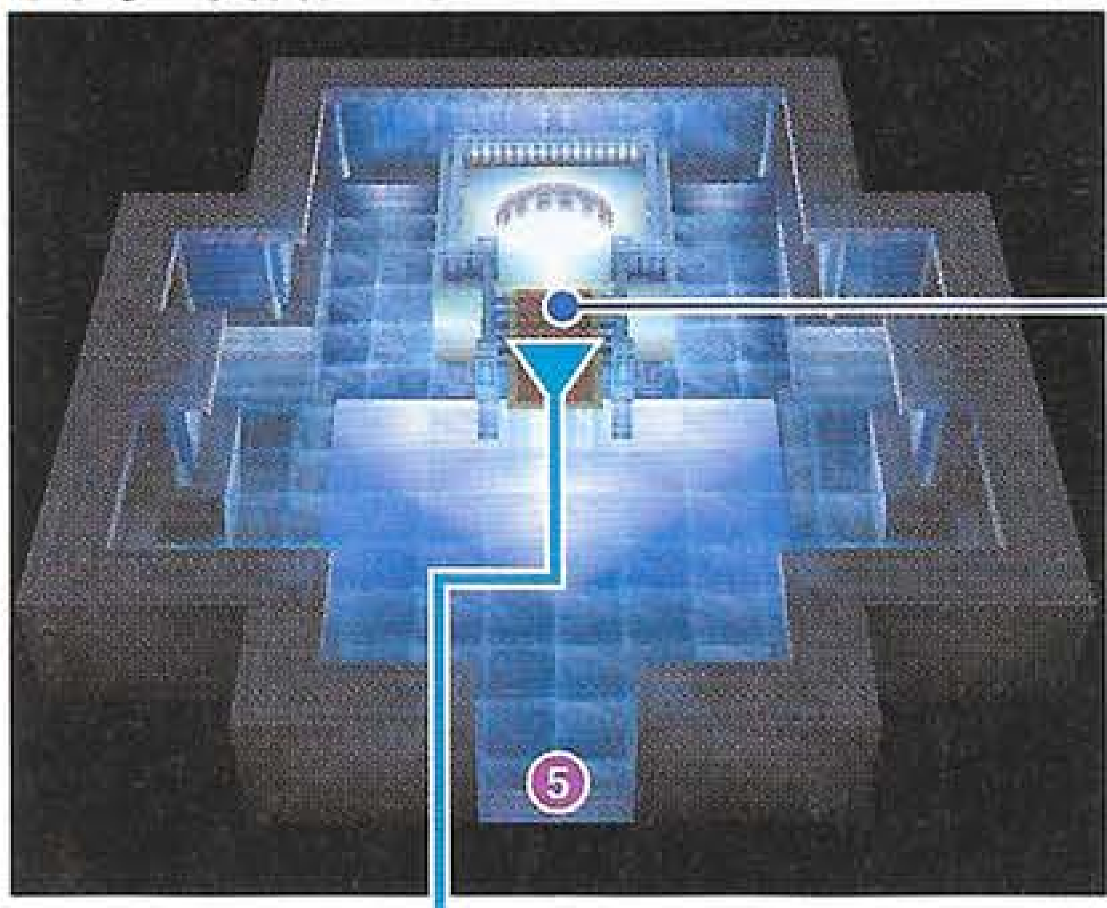


「ぬすむ」で強制的にマント防御形態にすれば、「かえんりゅう」は使われない。



「かえんりゅう」の威力は凄まじく、一撃で全滅させられる危険もある。

▼クリスタルルーム

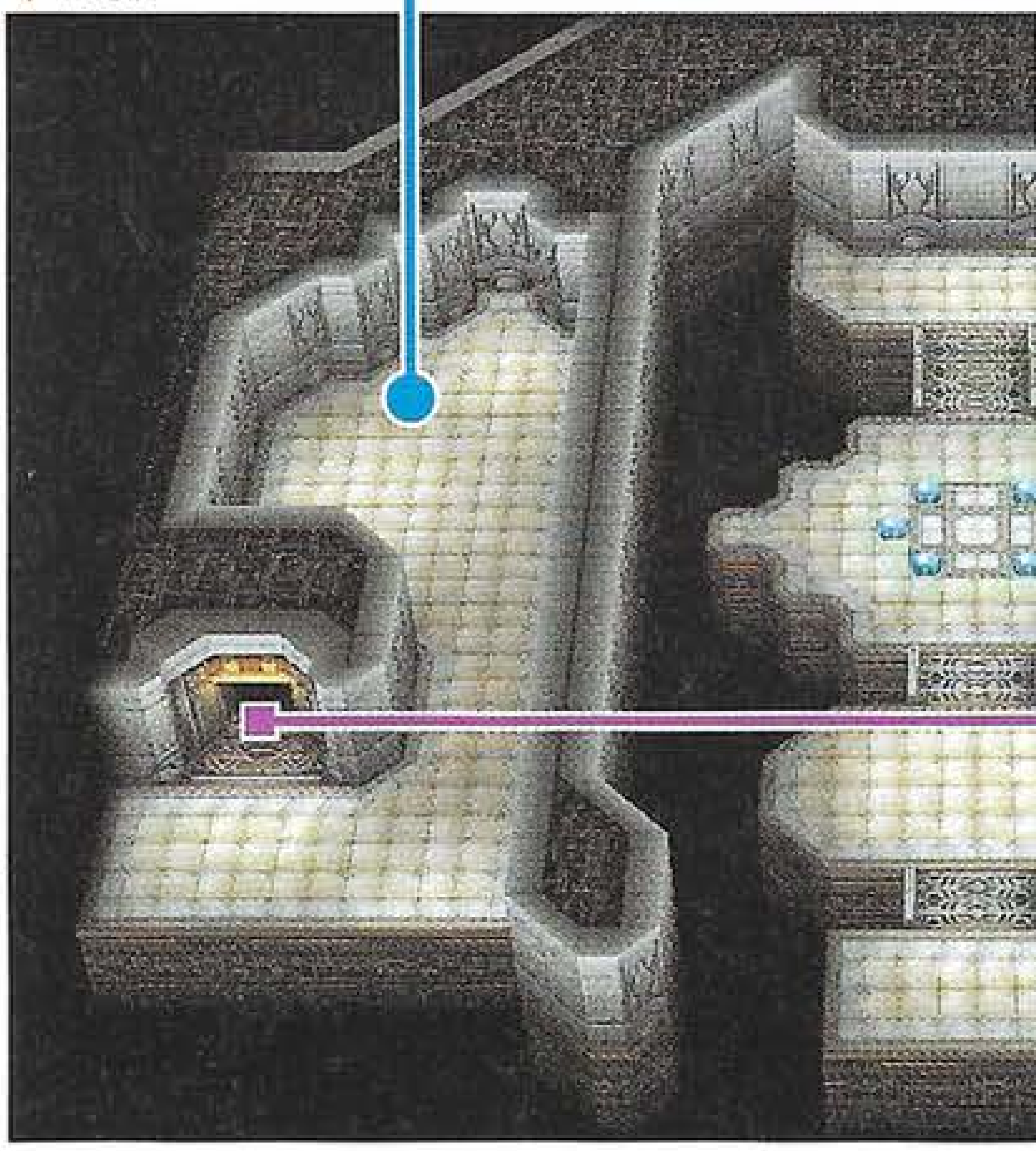


落とし穴に落ちて地底へ

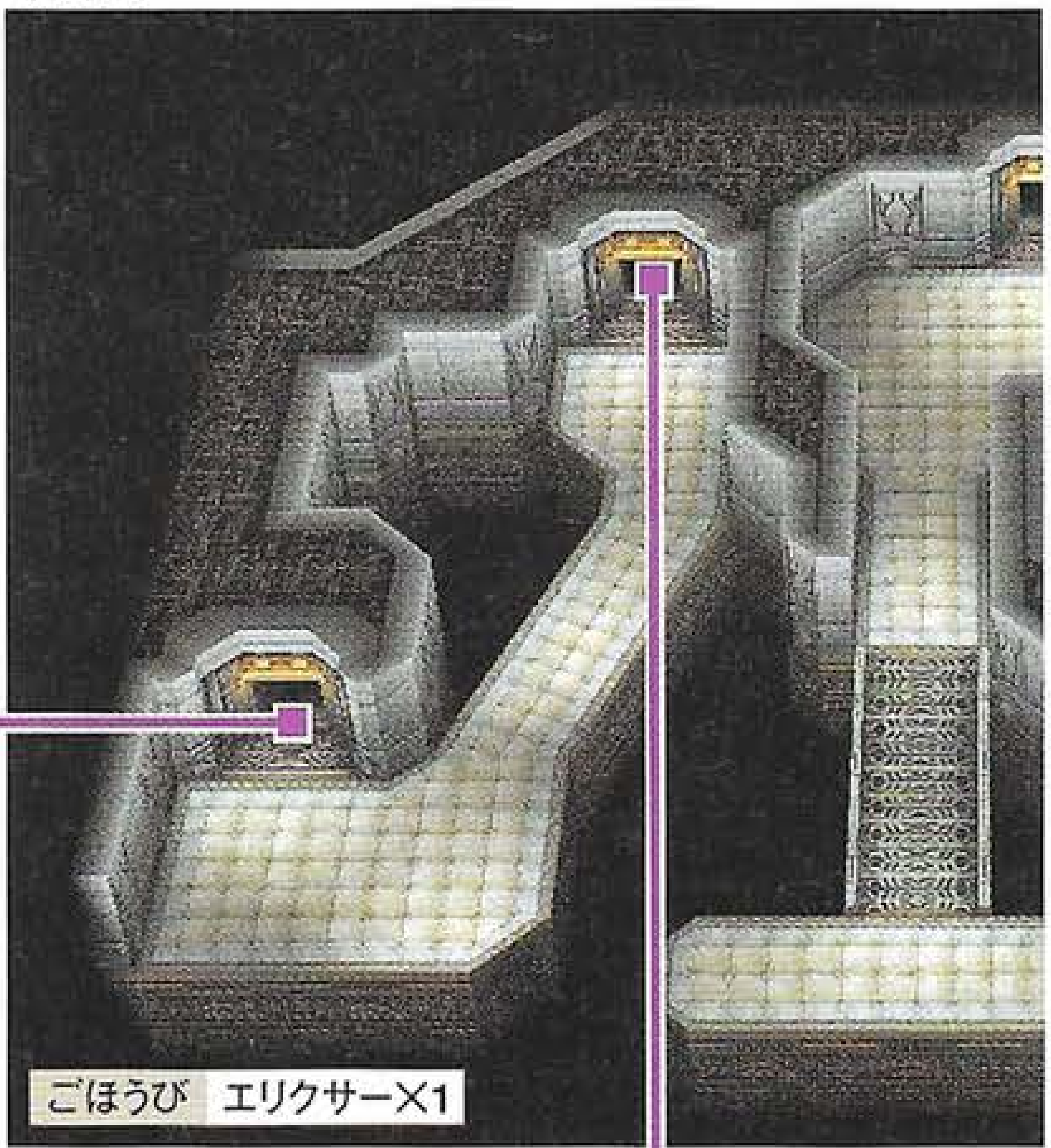
クリスタルに近づくと落とし穴が開き、B6Fの西側まで落とされてしまう。これでしばらくは地上にもどれなくなるのだ。いったんフィールドに出るために、B8Fの出口をめざそう。



▼B6F



▼B7F



▼B8F



アイテムリスト

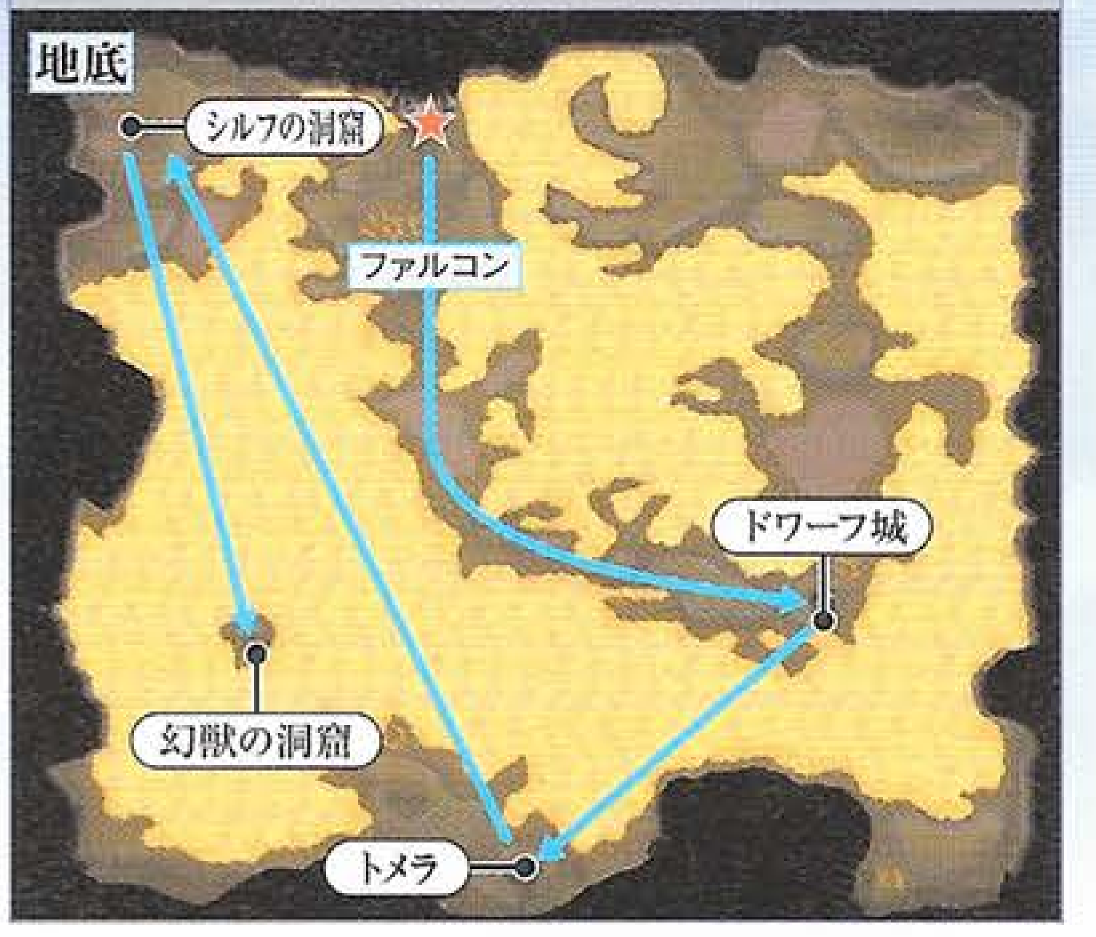
キ ハイポーション

Story Guide

トメラ
～幻獣の町

仲間を救うために自ら犠牲となったヤンとシド。彼らを失ったにもかかわらず、クリスタルの奪還は叶わなかった。それでも新たな仲間エッジを加え、新型飛空艇ファルコンを手に入れたセシルたち。ひとまず状況報告のため、ドワーフ城へ帰還することになる。そこでは、意外な人物との再会が彼らを待っていた。

フィールドマップ進行ルート



フローチャート
Flow Chart

ドワーフ城
▶P.190

- **王の間** ジオットに近づくと「ルカのくびかざり」が手に入る
- **救護室** シドに近づくとファルコンが改造され、さらにシドのデカントアイテムが手に入る

溶岩の海を越えられるようになる

王の間で受け取る「ルカのくびかざり」は、封印の洞窟へ入るのに必要となる。その後、救護室でシドに会うとファルコンが改造され、溶岩の上を移動できるようになる。これで地底をすみずみまで探索できるのだ。



トメラ
▶P.210

- **トメラ** 村を探索する

ダンジョンにそなえて装備品を新調

シルフの洞窟や幻獣の洞窟へ、そのままの装備で突入すると苦戦は必至だ。最初にここで装備品を新調しておこう。



シルフの洞窟
▶P.212

- **シルフの家 1F** ヤンを調べる

シルフの家で眠るヤン

洞窟の奥でヤンを発見すると、あとでファブール城にいるヤンの奥さんから「あいのフライパン」を借りられるようになる。

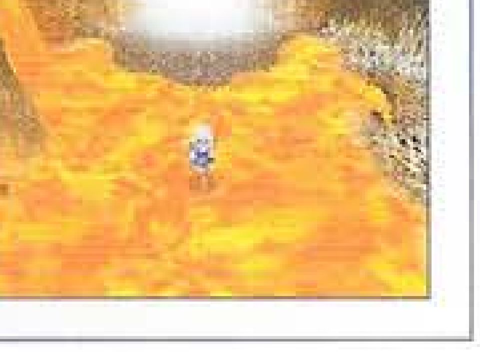


幻獣の洞窟
▶P.215

- **B3F** 幻獣の町へ進む

幻界へ続く道

ダメージ床を「レビテト」で回避して洞窟を抜け、幻獣の町へ向かおう。途中で入手できる強力な武器も見逃せない。



幻獣の町 ▶P.217

- 上層　宝箱から「ネズミのしっぽ」を入手
- 王の間　アスラと会話して戦いを挑み、倒すと召喚魔法「アスラ」を修得
- 王の間　幻獣王と会話して戦いを挑み、倒すと召喚魔法「リヴァイア」を修得



幻獣王に力を示せ

幻獣の王妃と王にバトルを挑んで勝つと、召喚魔法「アスラ」と「リヴァイア」を修得できる。また、民家ではポーチカの母が眠りつづけている。彼女の具合は、リディアが「シルフ」「リヴァイア」「オーディン」といった召喚魔法を修得すると改善。「バハムート」を覚えて全快するとデカントアイテム「リフレクかんつう」をもらえるのだ。そのほか、下層にいるサミングウェイとも忘れずに会話しておこう。



「エクスカリバー」の入手に必要な「ネズミのしっぽ」がある。

封印の洞窟～魔導船へ ▶P.220

出現するモンスター Monster

属性の青は弱点、赤は半減（※）、緑は吸収を示す

トメラ周辺／幻獣の洞窟周辺

モンスター	参照	HP	種族	弱点	半減	吸収	Caution
アラウネ	P.265	3930	―				強力な全体攻撃の「じしん」を使ってくるので、この付近を移動するときはつねに「レビテト」をかけておこう。
イエロードラゴン	P.266	18889	ドラゴン			雷	「きいろのしっぽ」の持ち主。マヒ効果の「たたかう」と高威力の「かみなり」が脅威。相手を先にマヒ状態にしよう。
グリーンドラゴン	P.271	17000	ドラゴン				「みどりのしっぽ」をまれに落とす。バブイルの塔クリア後は、この地域でミステレグを「ふか」させると出会いやすい。
グルームウイング	P.272	2684	―		土		「りんぷん」でくらやみ状態にされるので、魔法を主体に戦おう。「ほしのすな」などの貴重な消費アイテムをよく落とす。
ゴルゴーン	P.274	4335	―				「たたかう」にせきか状態を引き起こす効果があり、自分だけになると「ゆびさき」も使う。最初に撃破したいモンスターだ。
ミステレグ	P.292	10000	―			火 氷 雷 水 土 風 聖 闇	「ふか」でほかのモンスターに変わる。この地域では、イエロードラゴン、グリーンドラゴン、ナーガラージャのいずれかだ。
キマイラブレイン	P.270	5780	―			火 氷 雷	
クアール	P.271	2015	―				
黒とかげ	P.272	2692	リザード				
ストーンゴーレム	P.278	8721	きょじん			土	
ナーガ	P.282	2161	リザード				
ナーガラージャ	P.283	4490	リザード				
ブラッドフラワ	P.287	629	―	火			
ミスリーダ	P.292	3151	―				
メデューサ	P.293	2612	―				

シルフの洞窟周辺

モンスター	参照	HP	種族	弱点	半減	吸収	Caution
モルボル	P.293	7140	―	火			6種もの状態変化を引き起こす「くさいいき」の使い手。火属性の魔法を駆使して、早急に決着をつけたい。
アンダグランダ	P.266	1114	―		土		
クリセイルス	P.272	1711	―				
ブラッドフラワ	P.287	629	―	火			
ヘルフラッパー	P.290	2295	―		土		

※ 土属性を半減するモンスターに「クエイク」と「どとん」は当たらない。

Tomra

回復 | 宿屋 300ギル

トメラ

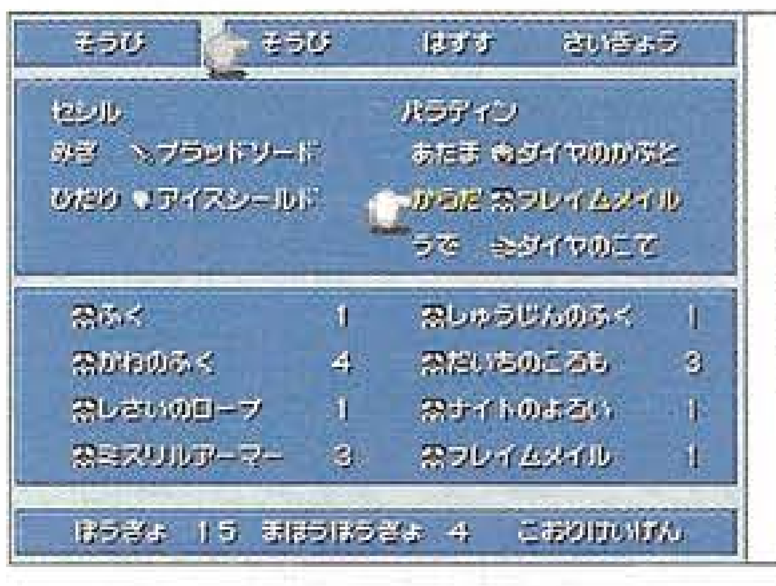


Guide ダイヤ製の防具で身を固めよう

防具屋には優秀なものが多くそろっている。ギルを惜しまず装備を新調し、味方の防御面を強化しよう。ただし、リディアとローザに関しては、ちんもく状態を防止する「ルーンのうでわ」を外したくないので、「ダイヤのうでわ」は買わなくてもいい。またセシルも、幻獣の町でより優秀な「イージスのたて」を購入できるので、「ダイヤシールド」はカインのぶんだけ買っておこう。



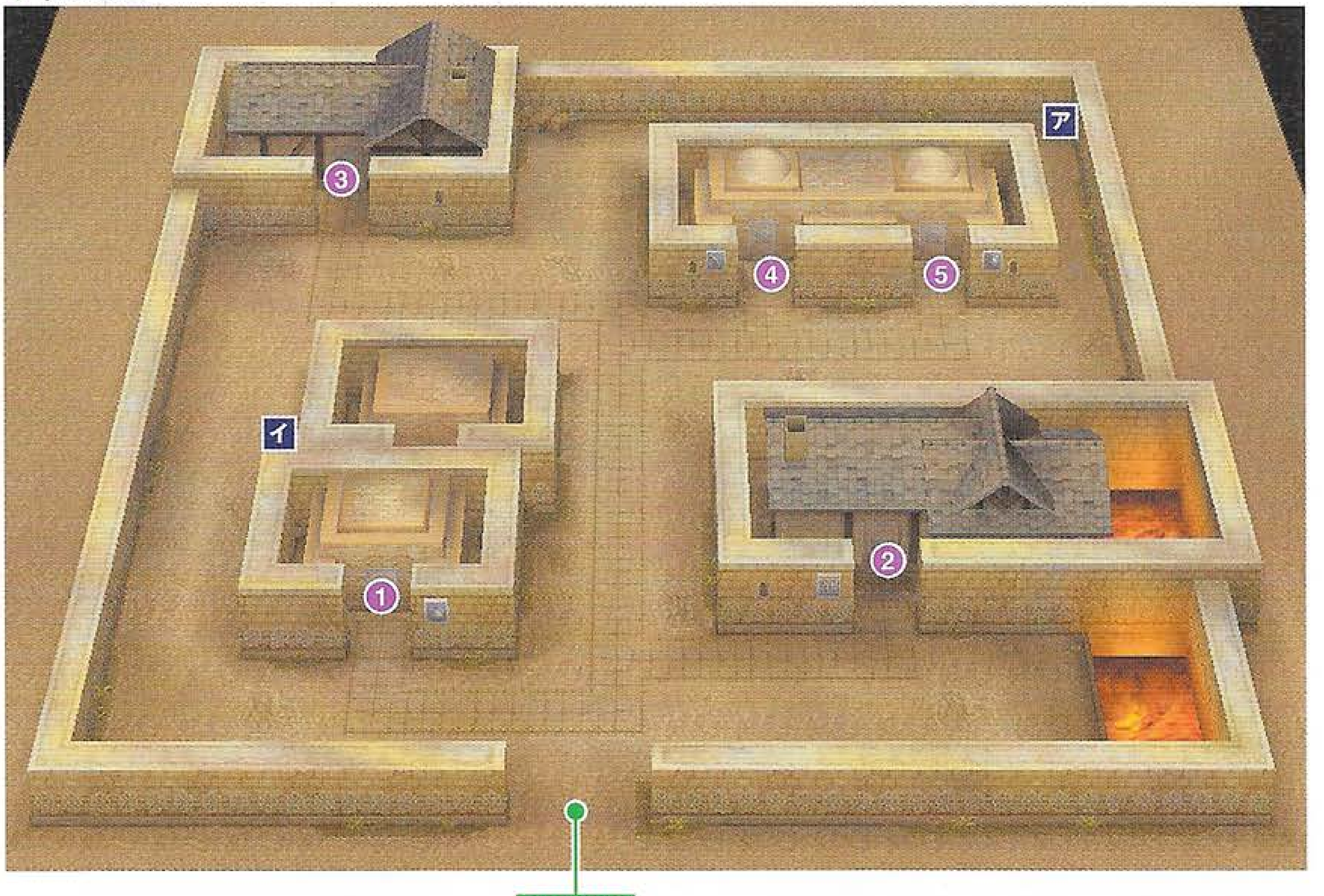
ダイヤ製の防具は防御力が高く、雷属性を半減する効果もある。



多くの属性を半減できるような組み合わせで装備するのもいい。

マップ *Map*

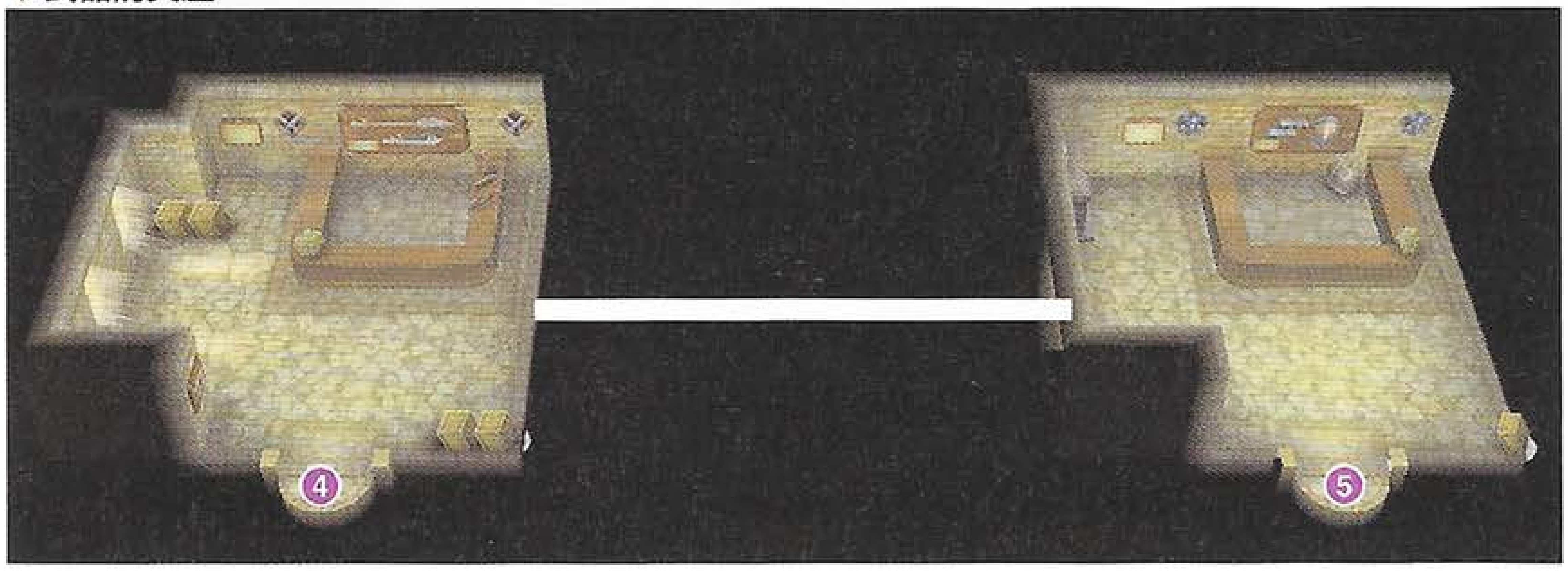
▼トメラ



アイテムリスト

ア	フェニックスのお
イ	ボムのたましい

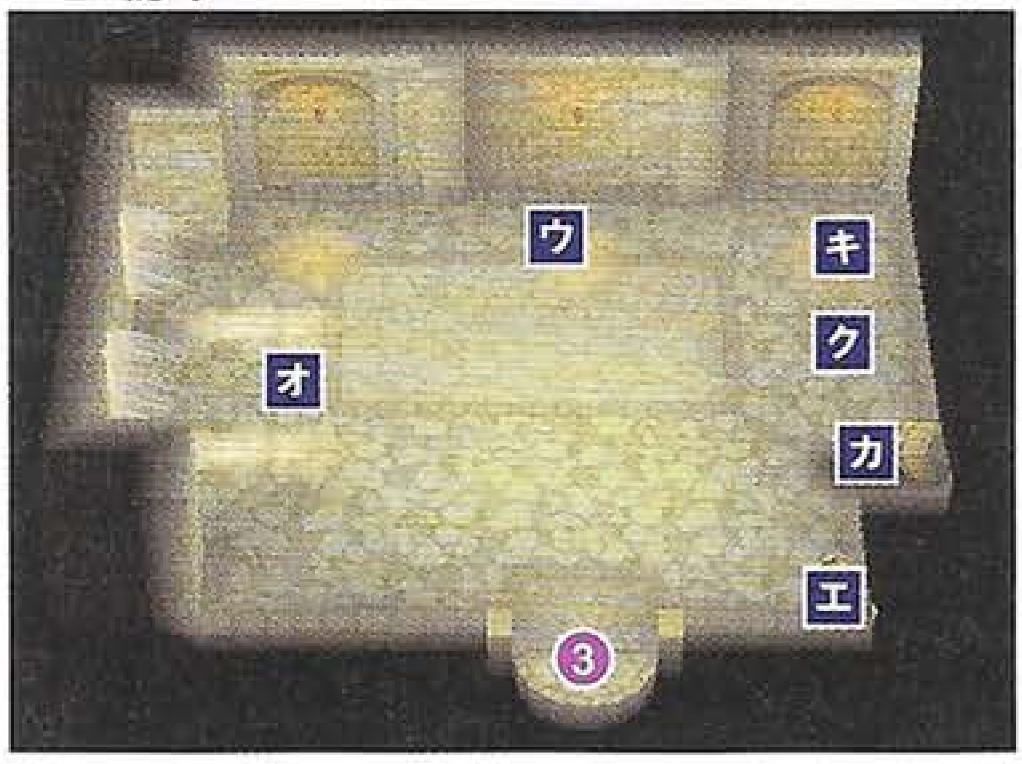
▼武器防具屋



▼宿屋



▼宝物庫



▼道具屋



アイテムリスト

ウ	ボムのかけら
エ	なんきょくのかぜ
オ	ゼウスのいかり
カ	かいじゅうずかん
キ	エーテルドライ
ク	2000ギル
ケ	だいちのドラム

ショップリスト Shop List

道具屋	
だいちのドラム	3000
ほしのすな	4800
リリスのくちづけ	1200
バンパイアのきば	550
くものいと	1000
せいじゃくのかね	1000
どうのすなどけい	7200

武器屋	
あしゅら	7000
チェンウィップ	6000
オーガキラー	25000
キラーボウ	3000
くちふうじのや	1000
しゅりけん	650

防具屋	
ダイヤシールド	15000
ダイヤのかぶと	10000
ダイヤアーマー	30000
ダイヤのこて	5000
きんのかみかざり	20000
ダイヤのうでわ	4000

Sylph Cave

シルフの洞窟

推奨レベル セシル57



Guide フロアが変わるたびに「レビテト」をかけ直そう

ダメージ床があるほか、「じしん」を使うアンダグランダも出現する。これらを回避できるように、つねに「レビテト」をかけておこう。「レビテト」の効果はフロアを移動すると消えてしまうため、そのたびにかけ直すのを忘れないように。なお、「レビテト」を多用するぶんローザの消費MPが増えるので、セシルにも回復を手伝わせるといい。



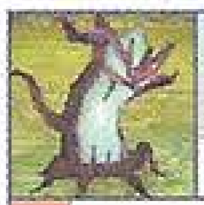
何度もフロア間を行き来しないと進めない構造になっている。

出現するモンスター

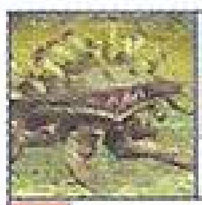
属性の■は弱点、■は半減(※)、■は吸収を示す　Monster



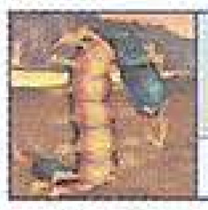
トーディウィッチ ▶P.281
HP 5211　種族 まどうし
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回
Caution：トーディトードに「トード」をかけさせてくる。氷属性魔法でトーディトードを一掃しよう。ごくまれに「リボン」を落とす。



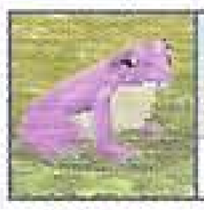
マモン ▶P.291
HP 6715　種族 まどうし
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回
Caution：もともと高い攻撃力を「バーサク」でさらに高めてから攻撃してくる。攻撃される前に弱点を突いて仕留めよう。



モルボル ▶P.293
HP 7140　種族 ―
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回
Caution：さまざまな状態変化を引き起こす「くさいいき」が脅威。火属性の攻撃を集中させ、真っ先に始末したい。



アンダグランダ ▶P.266
HP 1114　種族 ―
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



トーディトード ▶P.282
HP 1600　種族 リザード・まどうし
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



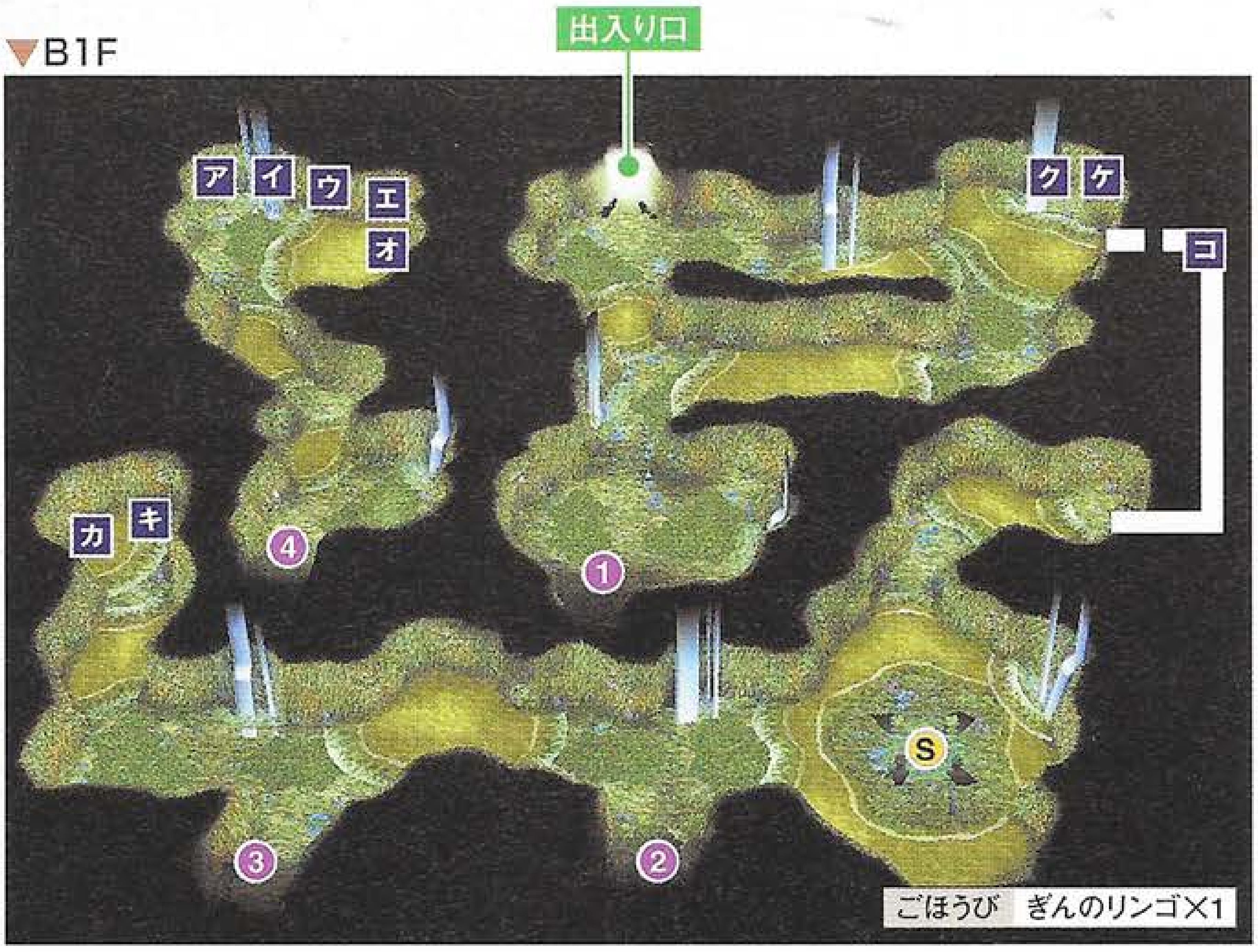
ドリームエビル ▶P.282
HP 4721　種族 ゴースト
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

※ 土属性を半減するモンスターに「クエイク」と「どとん」は当たらない。

マップ

Map

▼B1F



アイテムリスト

ア	ほっきょくのかぜ
イ	きんのリンゴ
ウ	ソーマのしずく
エ	エーテル
オ	ハイポーション
カ	コテージ
キ	1000ギル
ク	てんしのや
ケ	かいじゅうずかん
コ	エルフィンボウ

アイテムリスト

サ メイジマッシャー ※	ツ おとめのキッス
シ ばんのうやく	テ ひじょうぐち
ス ボムのたましい	ト エリクサー
セ 2000ギル	ナ ハイポーション
ソ 3000ギル	ニ ようせいのロッド
タ おとめのキッス	ヌ おとめのキッス
チ エーテル	

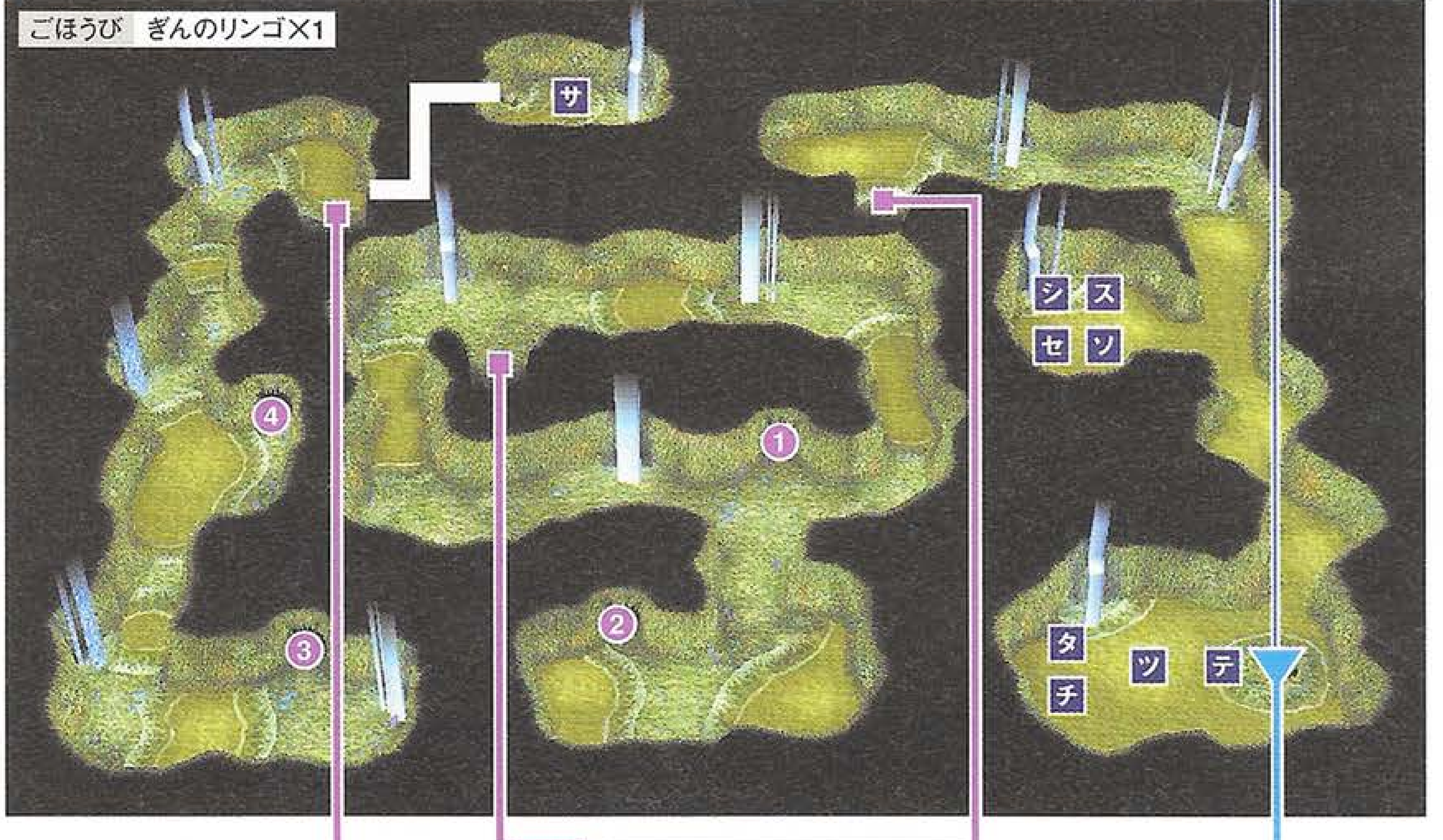
※トーディウィッチ×1・トーディトード×5が出現。

隠し部屋への片道の穴

隠し部屋へは、この穴を落ちないとたどり着けない。穴に落ちてからここへもどる際は洞窟に入り直す必要があるので、付近のアイテムを取ってから隠し部屋へ向かおう。

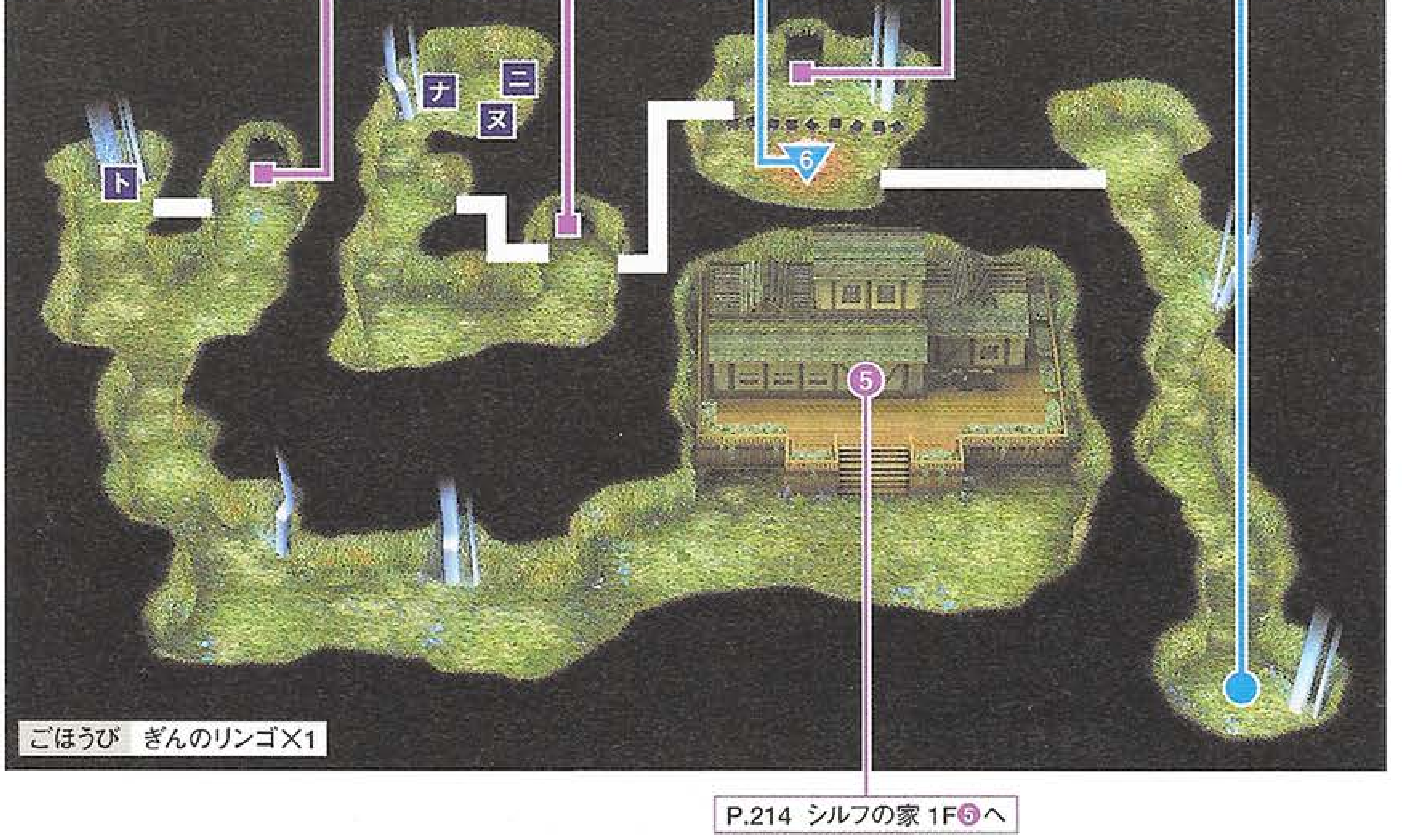


▼B2F



P.214 シルフの隠し部屋6へ

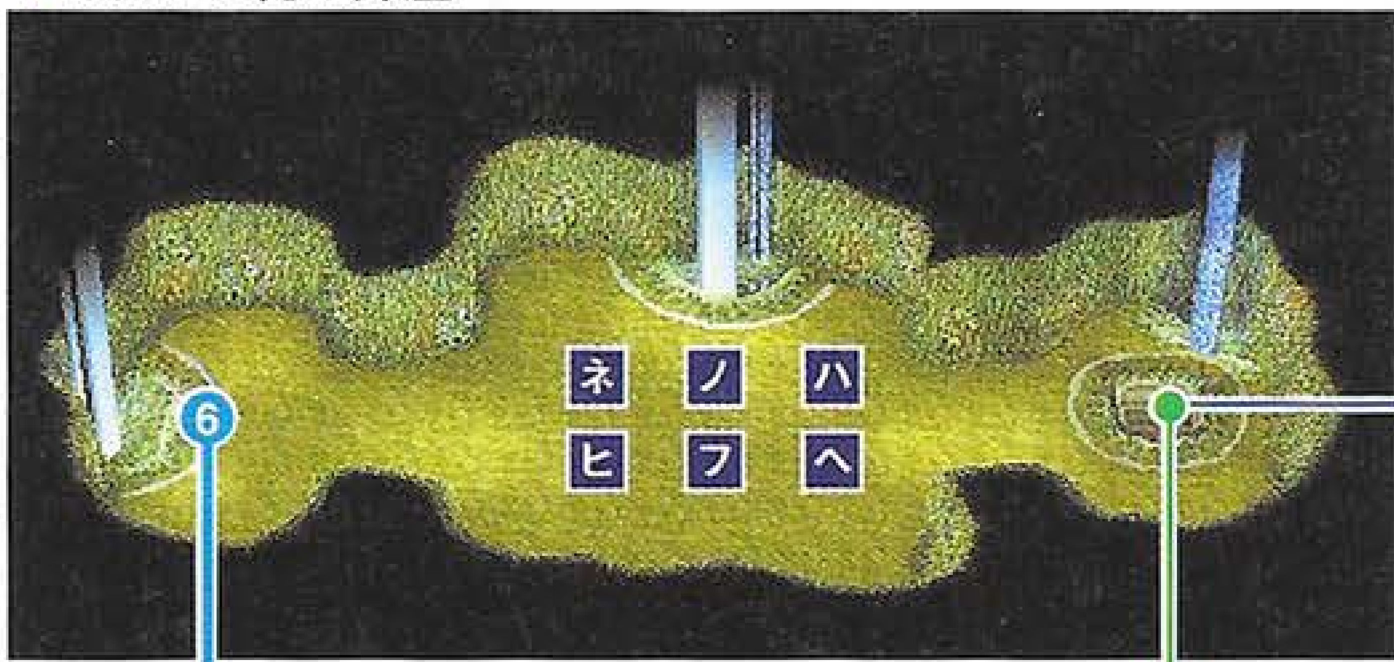
▼B3F



P.214 シルフの家 1F5へ

マップ Map

▼シルフの隠し部屋



P.213 B3F 6 から

出口

一度出たらもどれない出口

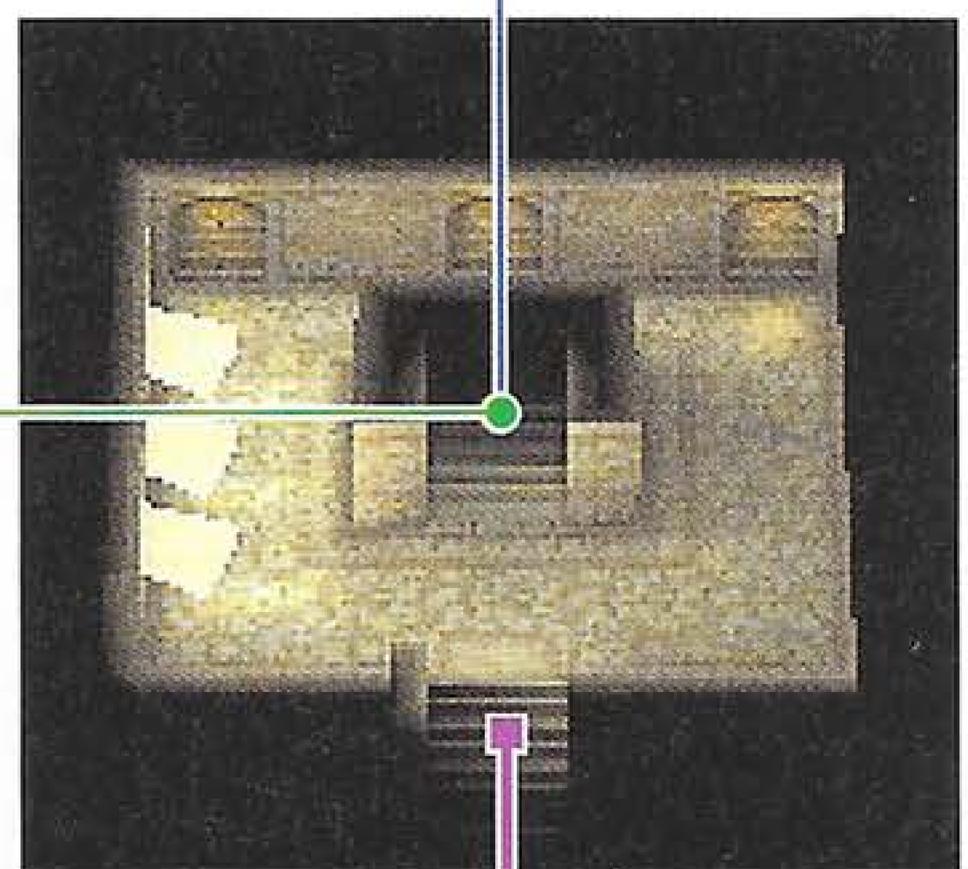
ここの出口は一方通行。いったん外に出てしまうと、またB1Fから歩いてこなければもどれない。出口へ向かう前にアイテムを拾っておこう。

ヤンの意識を取りもどせ

ヤンを目覚めさせるには「あいのフライパン」が必要だ。これはファブール城にいるヤンの奥さんからもらえるので、地上にもどれるようになったら実行しよう。



出口



▲シルフの家 2F

▼シルフの家 1F



P.213 B3F 5 へ

アイテムリスト

ネ	あかいきば ※1
ノ	しろいきば ※1
ハ	あおいきば ※1
ヒ	えんげつりん ※2
フ	アヴェンジャー ※3
ヘ	メデューサのや ※4
ホ	はどうのつえ
マ	きくいちもんじ

※1 ドリームエビル×4が出現。
※2 マモン×2・モルボル×1が出現。
※3 モルボル×2が出現。
※4 アンダグランダ×2が出現。

ヤンを起こさなかった場合の展開

ヤンを起こしていなくても、物語を進めていくことはできる。すると、物語の終盤でヤンは自力で目を覚まし、以降は起こしたときと同じ展開になるのだ。この場合でもシルフの家 1Fを訪れれば、召喚魔法「シルフ」を修得することはできる。ただし、ヤンのデカントアイテムと「ほうちょう」は、入手できなくなってしまう。



シルフに会っていない場合は、このシーンでヤンに再会する。

Passage of the Eidolons

幻獣の洞窟

推奨レベル セシル57



Guide 「レビテト」でダメージ床と「じしん」を回避

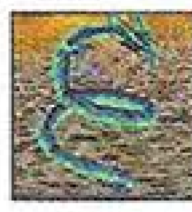
ダンジョン内に広がるダメージ床とアルケニーが使う「じしん」は、ふゆう状態になっていれば回避できる。雷竜が使う「いなずま」は雷属性なので、ダイヤ製の防具や「きんのかみかざり」を装備して対処しよう。また、出現するモンスターは属性に対する得手不得手があまりないため、武器は攻撃力の高いものを装備すればOKだ。



宝箱には強力な武器が入っている。すべて手に入れておきたい。

出現するモンスター *Monster*

属性の■は弱点、■は半減(※)、■は吸収を示す

	モンスター	参照	HP	種族	属性
	ブラッディレッド	▶P.287	4090	ー	土(半減)
	アルケニー	▶P.265	6205	ー	氷(弱点)
	サタナイト	▶P.275	4930	ー	
	サタナジュニア	▶P.275	5910	まどうし	聖(弱点)
	召喚士	▶P.276	6120	まどうし	
	ナーガラージャ	▶P.283	4490	リザード	
	ベルフェゴール	▶P.290	3740	ゴースト	土(半減)、聖(弱点)
	雷竜	▶P.294	12920	ドラゴン	雷(吸収)、土(半減)

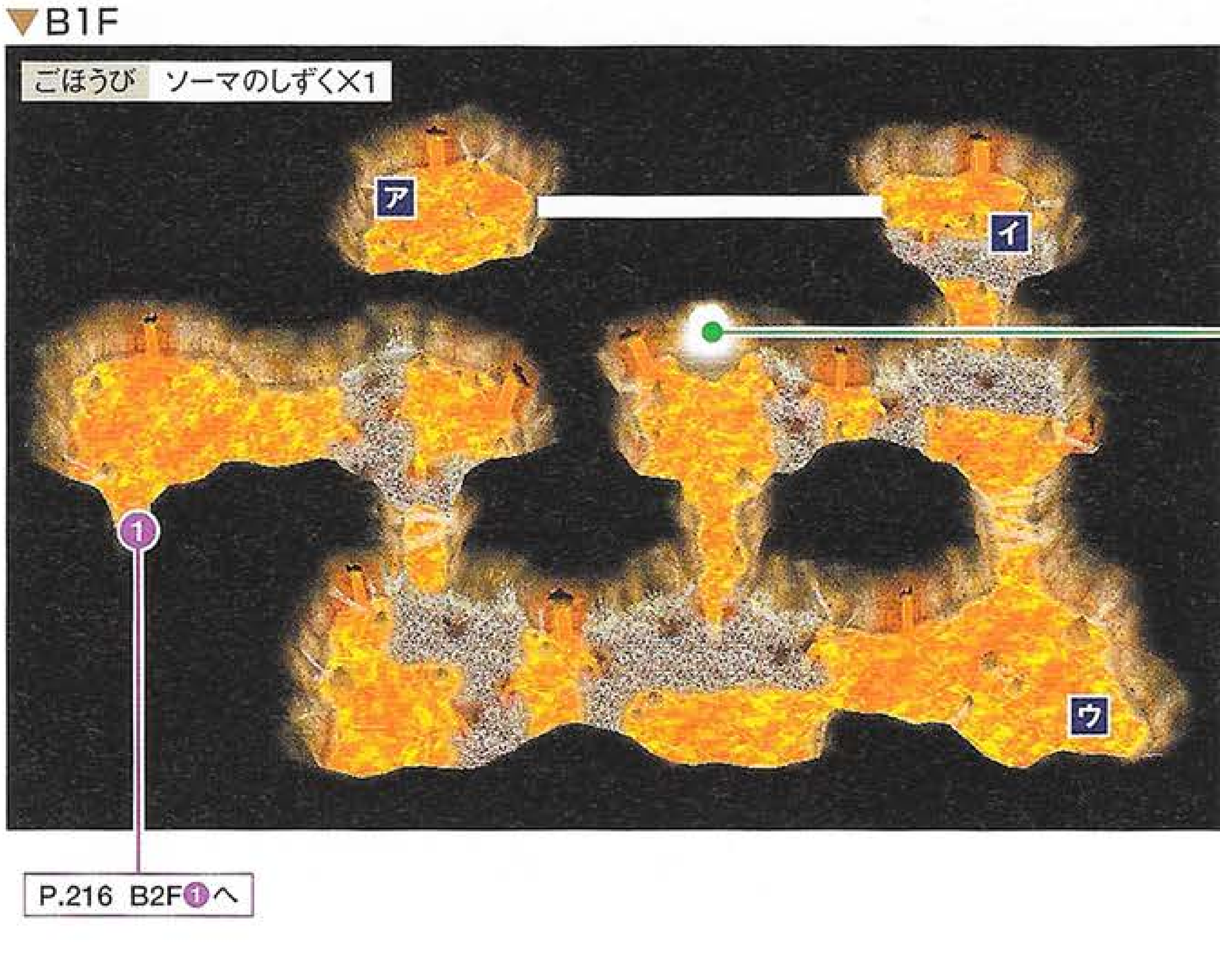
属性：火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

Caution マヒ、ねむり、こんらんという3つの状態変化を引き起こすうえ、「デス」までかけてくる。真っ先に倒したい。

※ 土属性を半減するモンスターに「クエイク」と「どとん」は当たらない。

マップ *Map*

▼B1F



P.216 B2F①へ

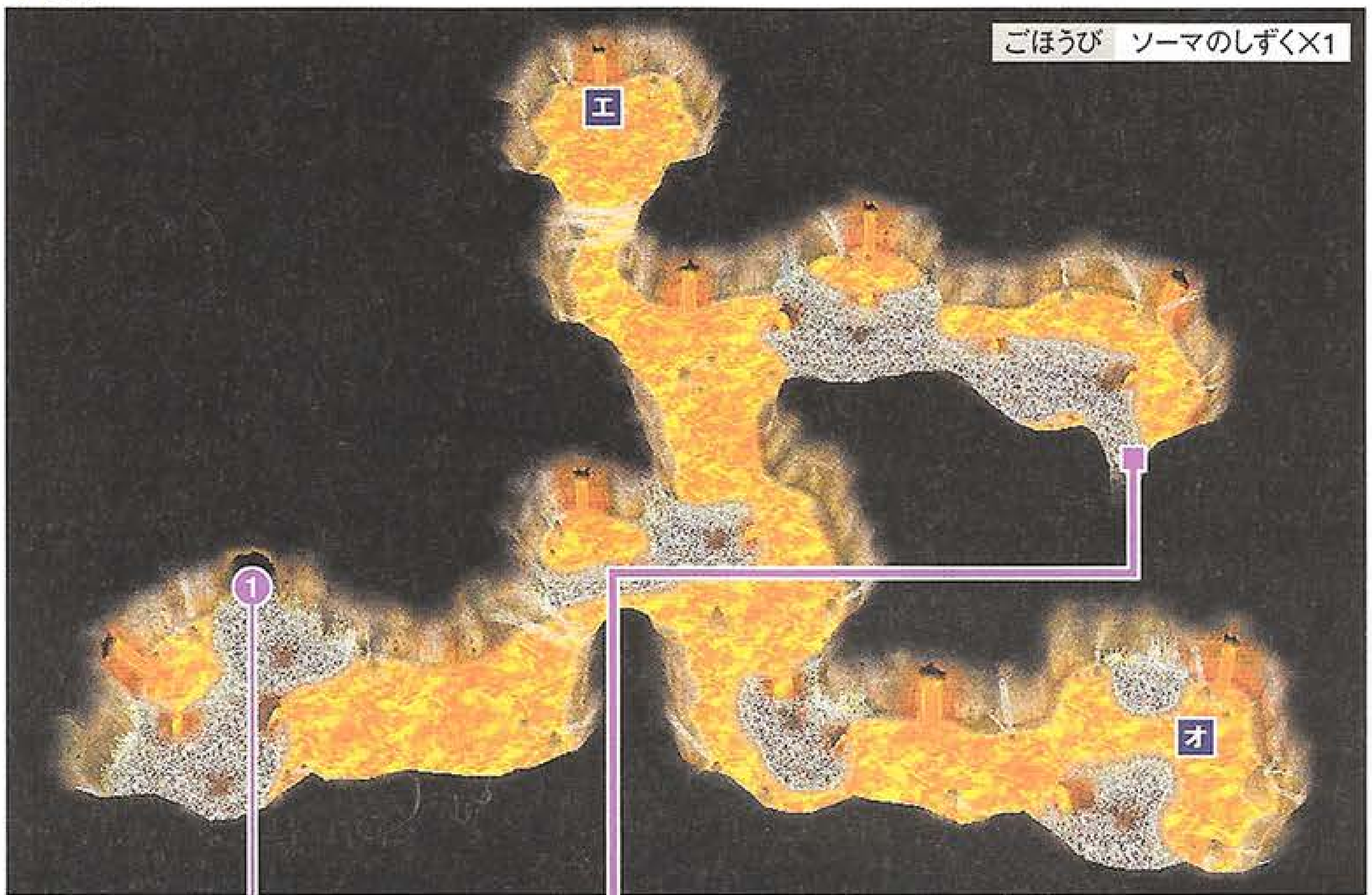
アイテムリスト

ア	エーテル
イ	フェニックスのお
ウ	ハイポーション

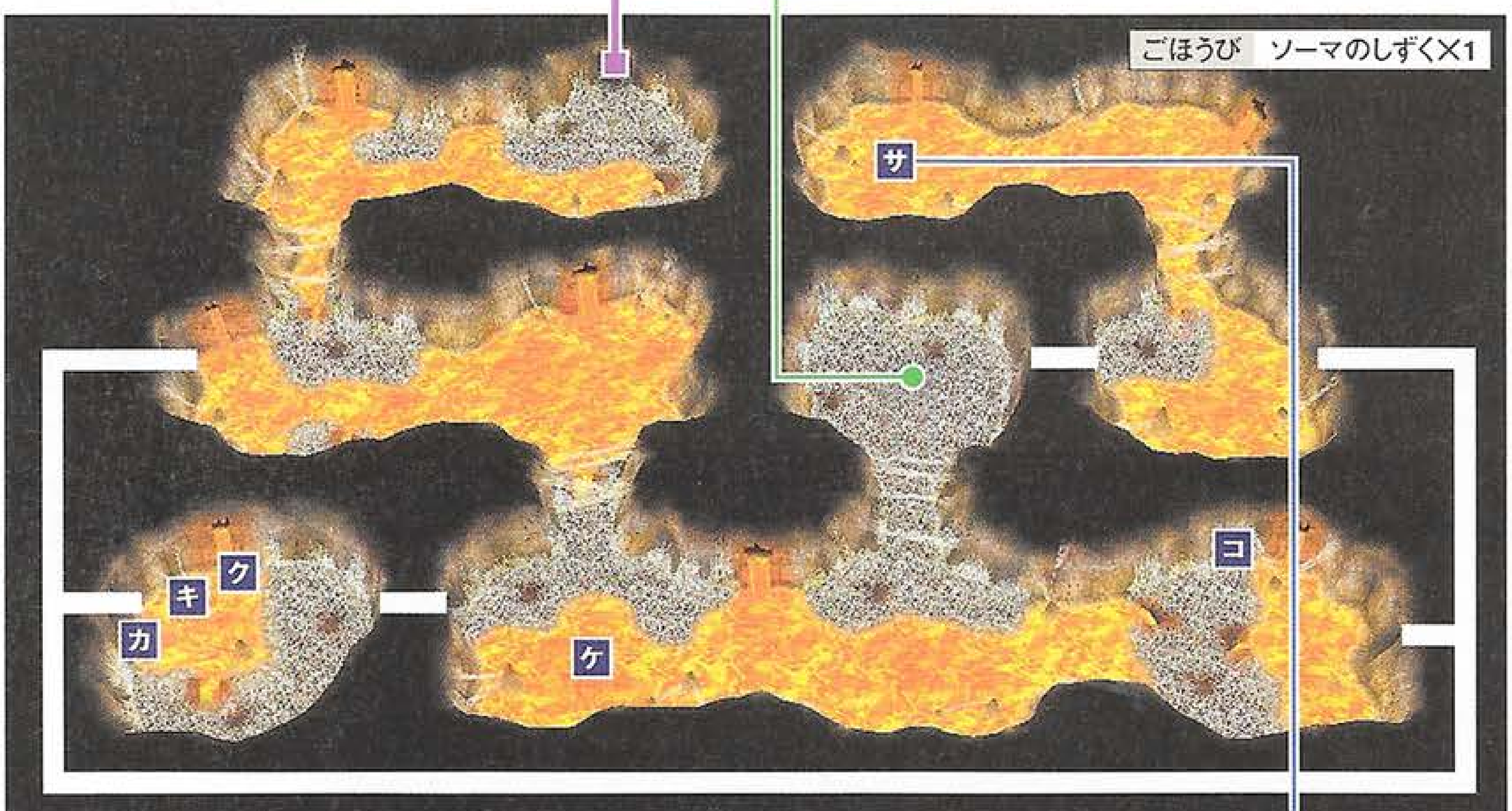
ドワーフ城
バブイルの塔1
エブラーナ洞窟
バブイルの塔2
トメラ
シルフの洞窟
幻獣の洞窟
幻獣の町
封印の洞窟
アダマン洞窟
ククロの家
魔導船

マップ *Map*

▼B2F



P.215 B1F①へ
P.217 幻獣の町 上層へ



▲B3F

アイテムリスト

エ	コテージ
オ	ハイポーション
カ	ハイポーション
キ	ポイズンアクス
ク	きくいちもんじ
ケ	フェニックスのお
コ	かいじゅうずかん
サ	ディフェンダー ※

※ サタナイト×2・サタナジュニア×1が出現。

要注意



雷竜×2

驚異的な威力の「いなずま」を、2体そろって連発してくるので非常に危険。普通に倒そうとすると時間がかかり、相手の攻撃にさらされつづけてしまう。「ブレイク」や「かげしばり」をかけて攻撃を封じよう。

防御力が上がる剣

「ディフェンダー」は防御力が上がる唯一の剣。守りを固めたいときのセシルの武器は、これで決まりだ。



The Feymarch

幻獣の町

回復 宿屋 1200ギル



Guide 幻獣王に挑む前に防具を強化

王の間では、アスラとリヴァイアサンにバトルを挑むことができる。2体とも強力な攻撃をしかけてくるので、挑戦する前に「イージスのたて」と「ひかりのローブ」を購入して、防御面を強化しておきたい。この2種は、購入可能な防具としては最強の性能を持つ。また、ポーチカの母とサミングウェイにも会っておくといい。



まず宝箱を開けて回り、装備品購入のためのギルを確保しよう。

ショップリスト *Shop List*

道具屋	
ひかりのカーテン	3800
スケープドール	4800
エルメスのくつ	4800
バッカスのさけ	3800
ぎんのすなどけい	9800
エーテル	10000

武器屋			
むち	3000	ようせいのロッド	5000
チェンウィップ	6000	はどうのつえ	7000
でんげきむち	10000	てんしのや	2000
こてつ	11000	しゅりけん	650

防具屋	
イージスのたて	20000
ひかりのローブ	20000

マップ *Map*

▼上層



P.218 下層②へ
P.216 幻獣の洞窟 B3Fへ
P.218 隠し部屋①へ

アイテムリスト

ア	かいじゅうずかん
イ	ネズミのしっぽ
ウ	エーテル
エ	5000ギル
オ	6000ギル

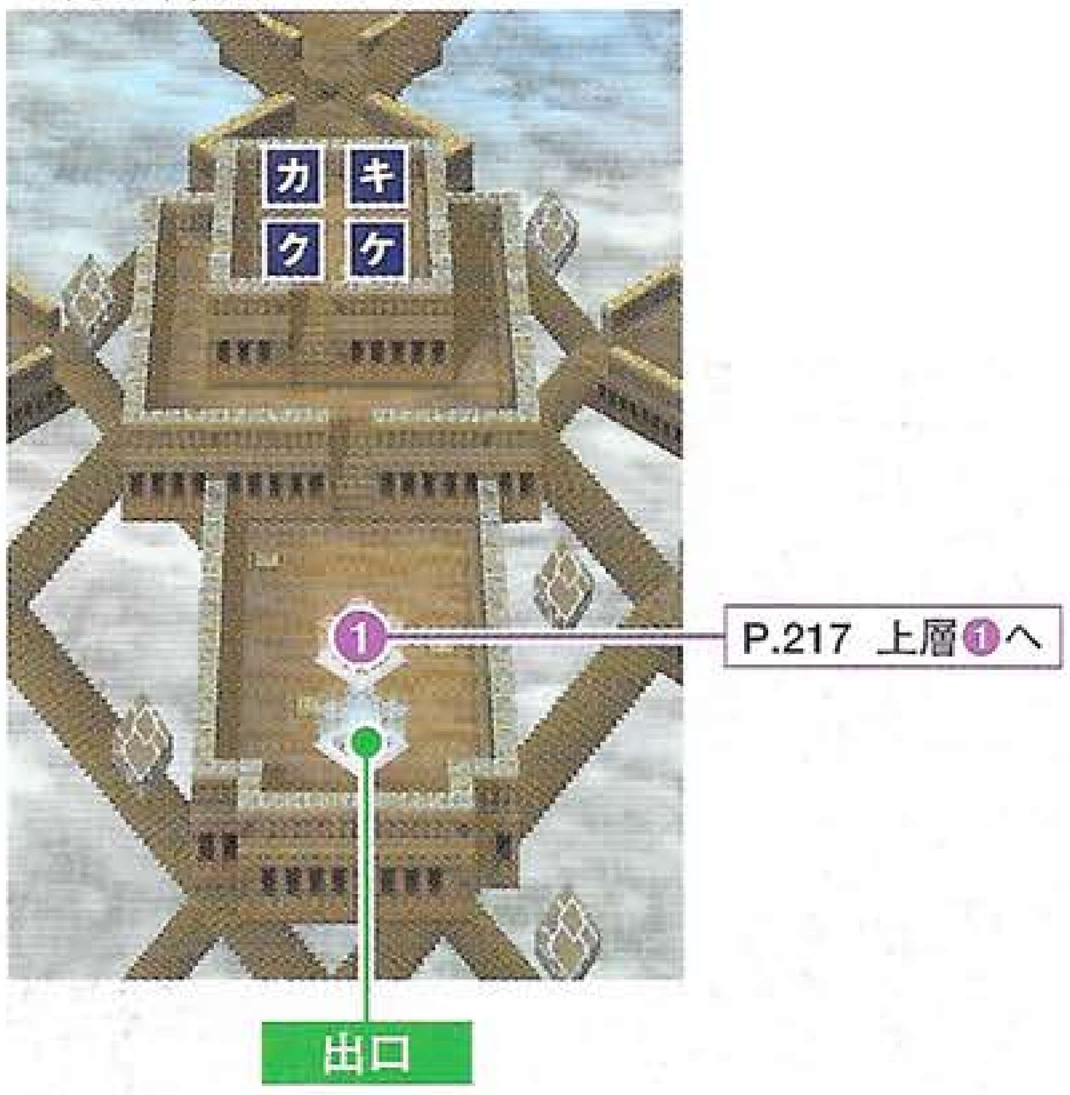
1 システム System
2 キャラクター Character
3 デカントアビリティ Decant Ability
4 ストーリー Story
5 データ Data
6 プレミアム Premium
トメラ～幻獣の町

好きな人の名前を教えると……

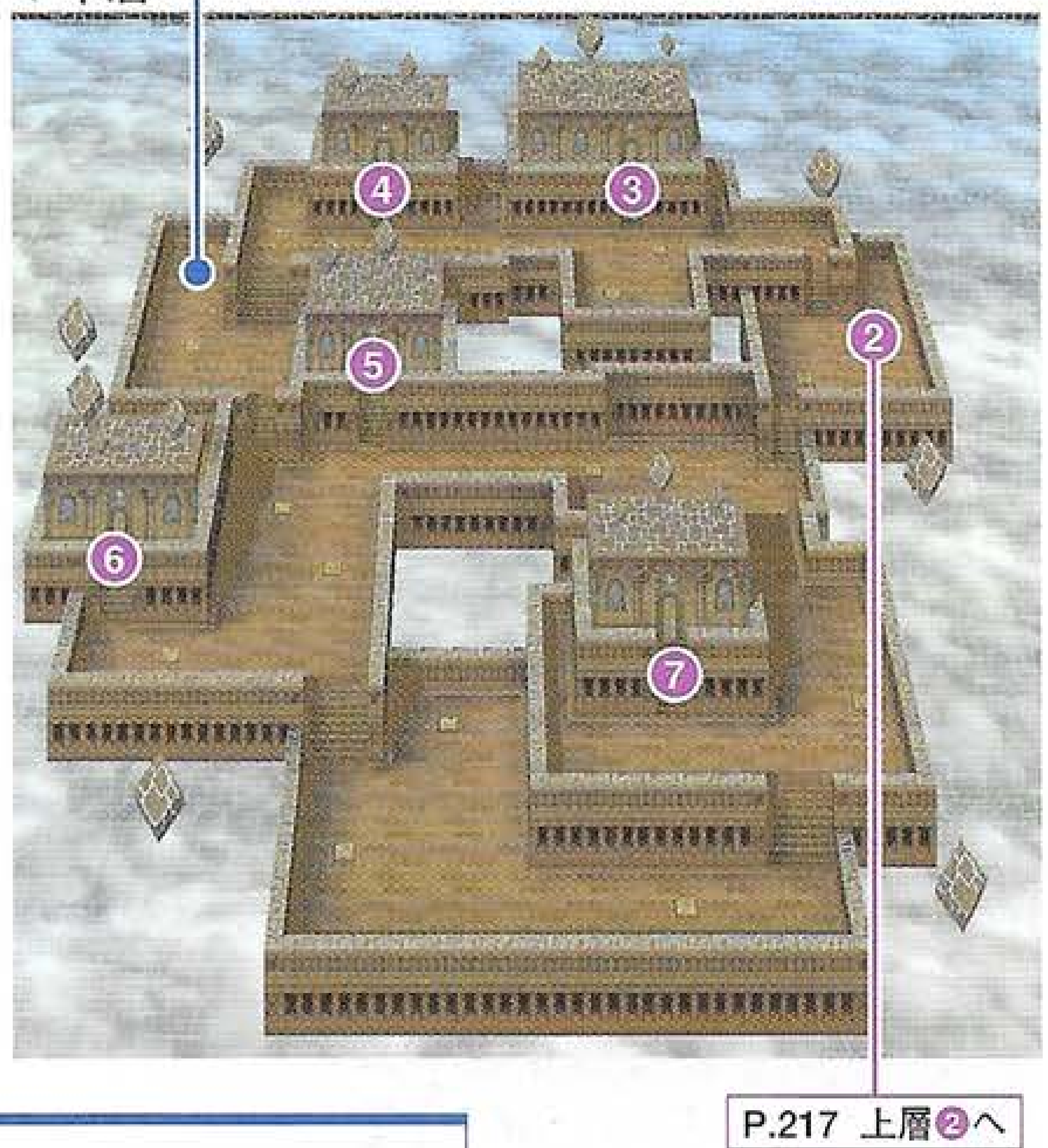
サミングウェイに話しかけると、彼はラヴィングウェイに変わる。そのあと好きな人の名前を尋ねてくるので、名前を入力しよう。このときつけた名前が、のちにもらえるデカントアイテムの名前に反映されるのだ。



▼隠し部屋



▼下層

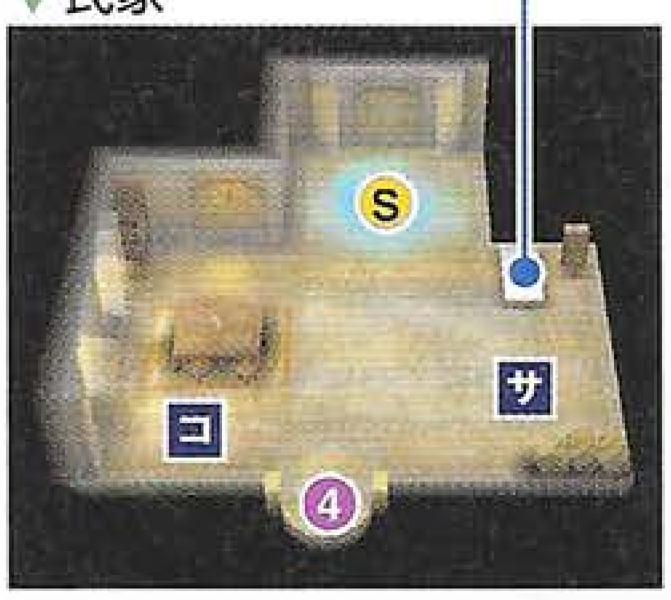


ポーチカの母の具合を見守ろう

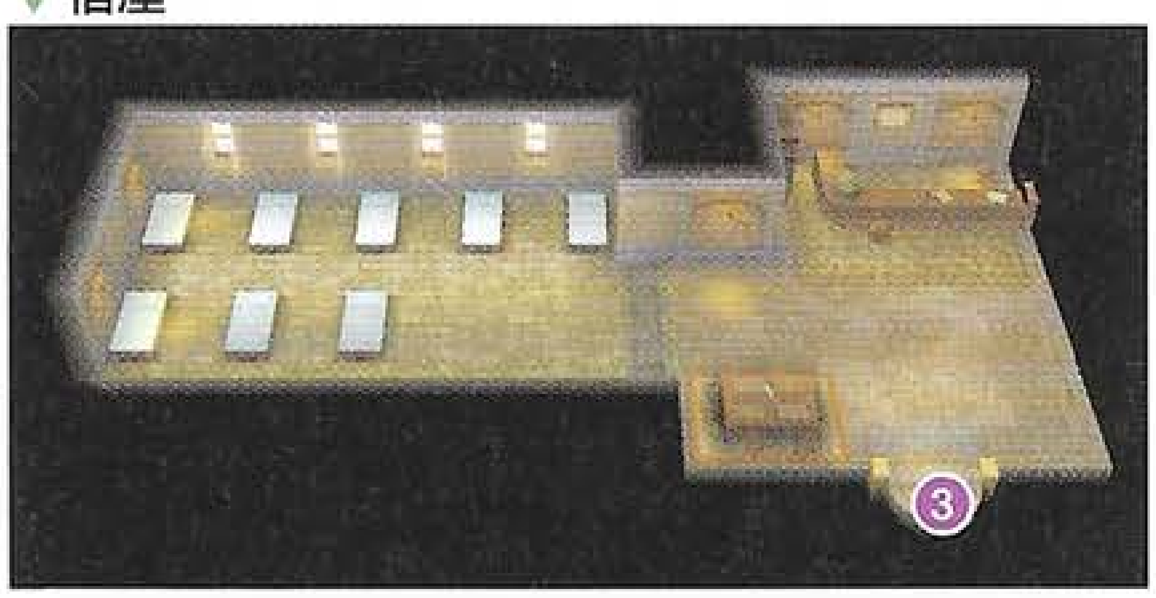
ベッドで寝ているポーチカの母は、もう何年も目を覚まさないという。その具合は、召喚魔法を覚えていくとよくなり、「バハムート」を覚えると全快する(P.104参照)。そして、最後にはデカントアイテム「リフレクかんつう」がもらえるのだ。



▼民家



▼宿屋



▼武器屋

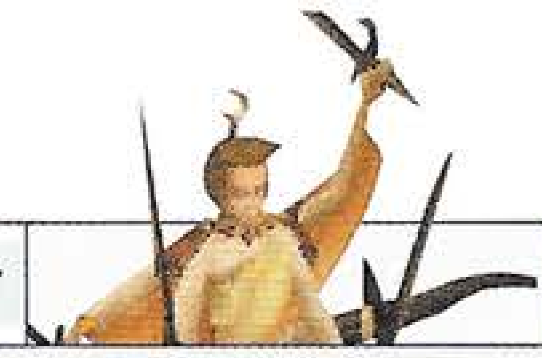


▼防具屋



アイテムリスト

カ	よいちのゆみ
キ	エーテルドライ
ク	よいちのや
ケ	エリクサー
コ	かいじゅうずかん
サ	フェニックスのお



Boss アスラ

▶P.307

HP	21005	種族	まどうし					
火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回

「リフレク」をアスラにかけよう

ダメージを受けるとカウンターで「たたかう」を使ってくるうえ、「ケアルダ」で自らのHPを回復するやっかいな相手。しかし、アスラに「リフレク」をかければラクに戦える。「ケアルダ」の回復が無効になるばかりか、魔法が跳ね返って味方のHPが回復するようになるのだ。



「たたかう」以外は使ってこないので、味方に「ブリンク」をかけておこう。

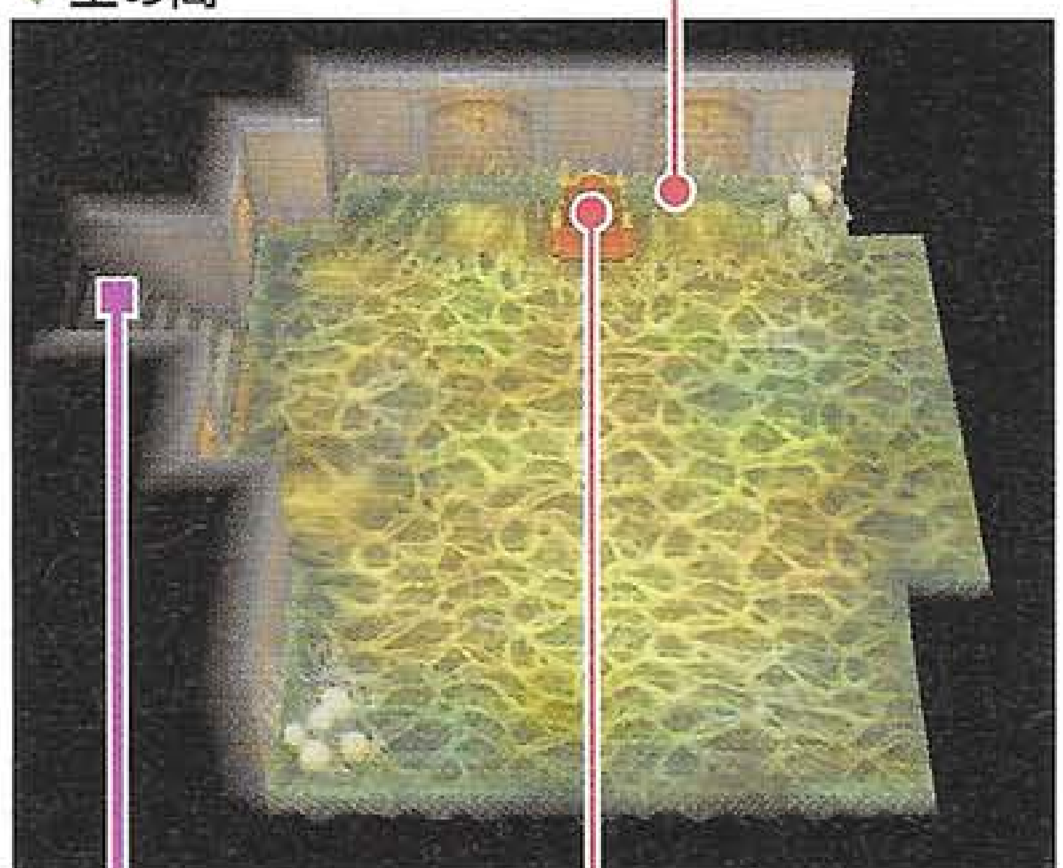


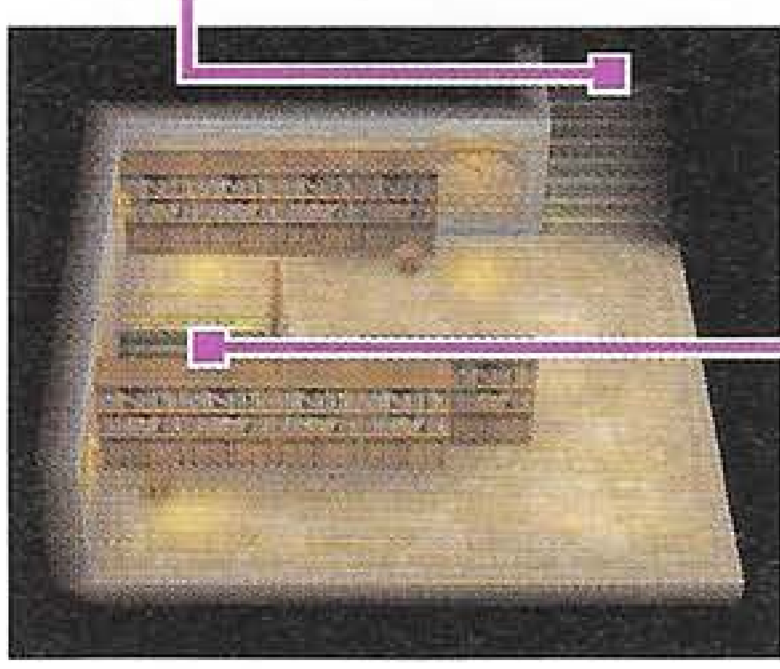
リディアは召喚魔法で攻撃する。これなら「リフレク」で反射されない。

▼幻界図書館 1F

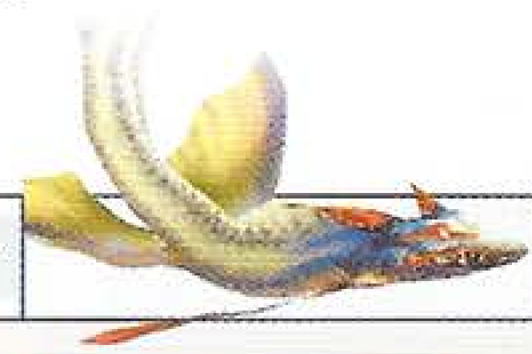


▼王の間





◀幻界図書館 B1F



Boss リヴァイアサン

▶P.307

HP	30000	種族	―					
火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回

「おおつなみ」の3連発に耐えるには

「おおつなみ」→全体に「ブリザラ」→単体に「ブリザラ」→全体に「ブリザガ」→「おおつなみ」→「おおつなみ」と行動し、ひととおり終えると最初の「おおつなみ」にもどる。こちらが攻撃するのは、比較的ダメージの少ない「ブリザラ」のときだけにして、「ブリザガ」や「おおつなみ」を使ってくるときは、味方全員のHPを回復したうえで「ぼうぎょ」しておこう。

また、「スロウ」をかけて攻撃の間隔が空くようにし、HP回復の時間を確保することも重要だ。バトル開始後はすぐに「スロウ」をかけよう。



回復魔法を担当するセシルとローザには、「ヘイスト」をかけておきたい。



「シェル」で魔法防御力を高めて、少しでも「おおつなみ」などのダメージを抑えよう。

Story Guide

封印の洞窟～魔導船

これまでに7つのクリスタルを手に入れたゴルベーザ。彼は野望を完遂するため、ついに最後のクリスタルに手を伸ばす。その危機を知ったジオットは、ふたたびセシルたちにクリスタルの保護を依頼。最後の希望となったクリスタルを求め、セシルたちは封印の洞窟に足を踏み入れるのだった。

フィールドマップ進行ルート



フローチャート　How Chart

封印の洞窟 ▶P.222

- **入り口** 扉で「ルカのくびかざり」を使う
- **クリスタルルーム** クリスタルを調べて「闇のクリスタル」を入手
- **B5F** デモンズウォールを倒す
- **入り口** 出入り口に近づく
  - **離脱** カイン

クリスタル入手後にデモンズウォールが迫る

途中で何度も戦うアサルトドアーは、「リフレク」で「9ディメンション」を跳ね返せば難なく倒せるはず。また、洞窟の最深部でデモンズウォールを撃破して入り口までもどると、カインが離脱してしまう。



扉を調べてアサルトドアーを撃破すると、扉は消滅する。

ドワーフ城 ▶P.190

- **王の間** ジオットに近づくとファルコンにドリルが取りつけられる
- **フィールド** 北東の端でBボタンを押すと大穴が開いて地上へ移動

地上へ帰還してミシディアへ

ジオットからミシディアと魔導船の話を聞いたら、ファルコンで北東へ飛ぼう。そこにある小さな山の上でBボタンを押すと、ふさがれていた大穴がふたたび開くのだ。以降は地上と地底を自由に行き来できるようになる。



ミシディア ▶P.144

- **ミシディア** 村に入ると魔導船が手に入る

祈りに応えて魔導船が復活

ミシディアへ入ると、その西に魔導船が出現。このあとはフィールドから行動再開となるが、ミシディアに入り直して祈りの館へ行こう。そこでウェディングウェイから、デカントアイテム「○○へのおもい」がもらえるのだ。



アダマン洞窟 ▶P.227

アダマン洞窟	こびとの父に「ネズミのしっぽ」を渡すと「アダマンタイト」が手に入る

しっぽが大好きなこびとの父



幻獣の町で入手した「ネズミのしっぽ」をこびとの父に渡そう。すると、そのお返しに「アダマンタイト」をもらえるのだ。

ククロの家 ▶P.228

2F	ククロに「アダマンタイト」と「でんせつのつるぎ」を渡す
1F	ククロと会話すると「エクスカリバー」が手に入る

「エクスカリバー」を入手

2Fのククロに「アダマンタイト」を見せると、それを使って「でんせつのつるぎ」を打ち直し、「エクスカリバー」にしてくれる。この剣が完成するのは魔導船が出現したあとだが、すでに出現していれば、2Fから1Fに下りるだけで入手できる。

Check 月へ旅立つ前にしておきたいこと

「エクスカリバー」を入手すること以外にも、月へ行く前にやっておきたいことがある。1つは、眠っているヤンを起こして「ほうちょう」などを入手すること。もう1つは、バロン城でオーディンとのバトルに勝って、召喚魔法「オーディン」を修得することだ。また、これまでに取り逃しているデカントアイテムがあるなら、この機会に入手しておきたい。

■「ほうちょう」入手までの手順

1 シルフの洞窟	ヤンを発見する
2 ファブール城	ヤンの奥さんから「あいのフライパン」をもらう
3 シルフの洞窟	「あいのフライパン」でヤンを起こす 召喚魔法「シルフ」を修得 ヤンのデカントアイテムを入手
4 ファブール城	ヤンの奥さんに「あいのフライパン」を返す 「ほうちょう」を入手

■取り逃しやすいデカントアイテム

名前	入手場所	
ふたりがけ など	ミシディア	▶P.144
うたう など	トロイア城	▶P.167
アイテムのちしき	カイポ	▶P.124
MP＋50％	ミストの村	▶P.160
ギルハント	トロイアの町	▶P.170
のろい	試練の山	▶P.147
つなみ	昔の水路	▶P.150
たつまき	磁力の洞窟	▶P.174
かえんりゅう	エブラーナ洞窟	▶P.201

■オーディンについて

幻獣の町へ行ったあとに、バロン城の右の塔 B2Fにある玉座の前へ行くと、オーディンとのバトルが発生(P.157参照)。「斬鉄剣」という強力な全体攻撃を使う難敵だが、倒すと召喚魔法「オーディン」を修得できる。さらに、オーディンからはデカントアイテム「あんこく」を盗めるので、倒す前に入手したい。



魔導船 ▶P.229

魔導船	飛翔のクリスタルを調べると月へ移動

魔導船で月へ向かう



船首の手前にある飛翔のクリスタルを調べれば、月と地上を行き来できる。ほかにも船内には便利な設備がそろっているのだ。

ハミングウェイ一族の住処～幻獣神の洞窟へ ▶P.232

Sealed Cave

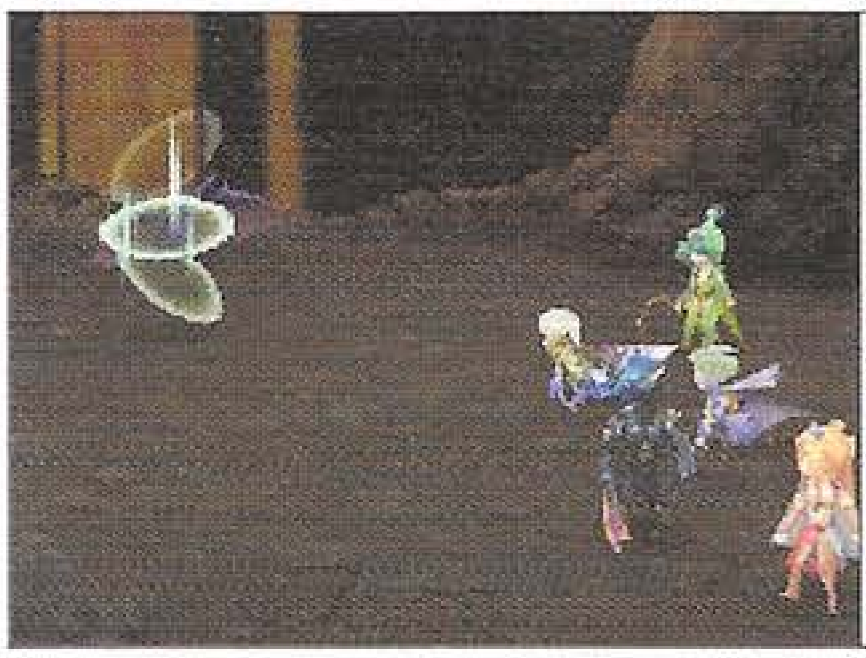
封印の洞窟

推奨レベル セシル57



Guide 火属性と雷属性の攻撃に備えよう

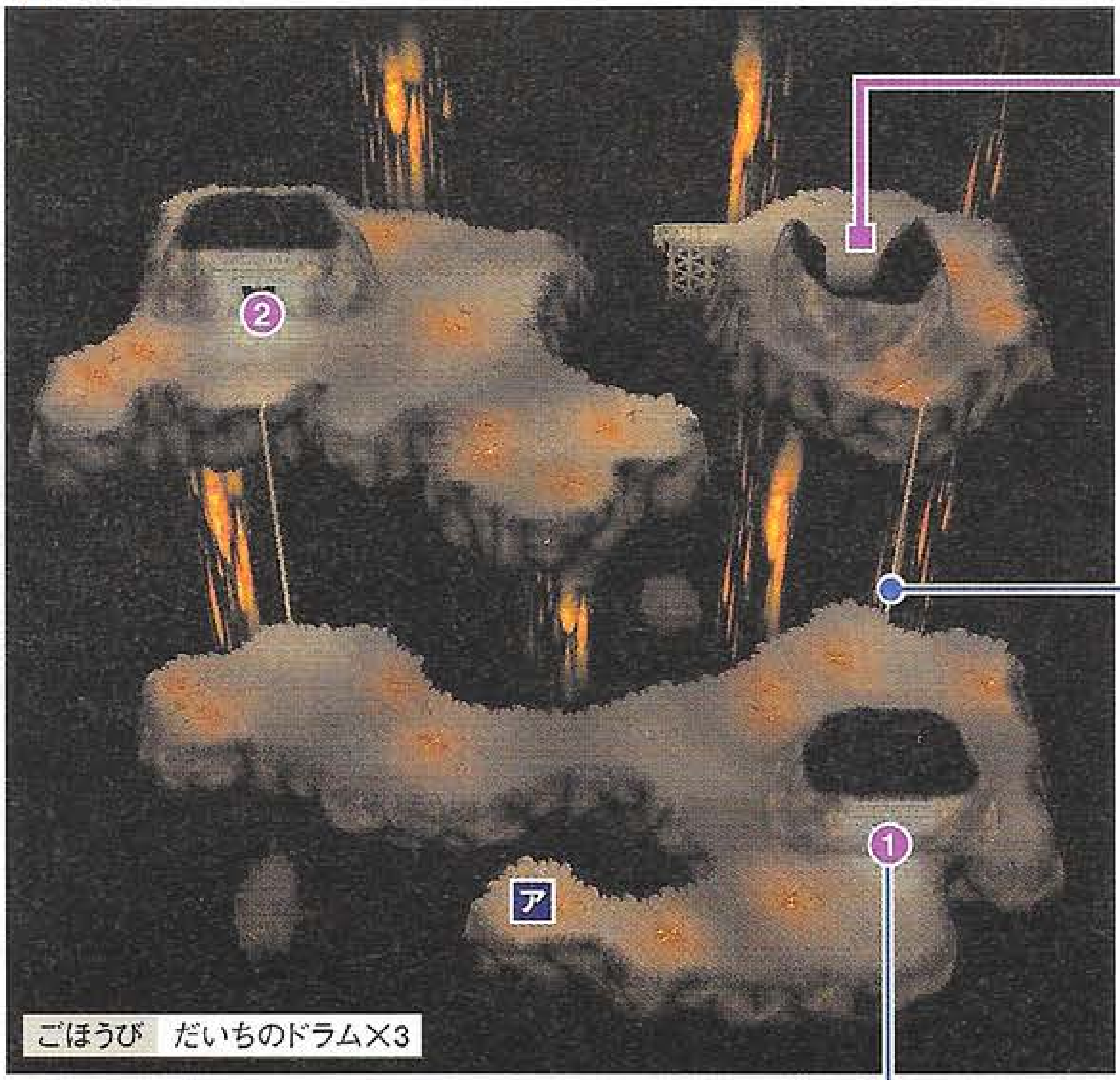
キマイラブレインが使う「ブレイズ」は、火属性の強力な全体攻撃だ。また、まれに遭遇するイエロードラゴンは、雷属性の「かみなり」を使う。これらのダメージを抑えるため、火属性を半減する「アイスシールド」や「アイスアーマー」、雷属性を半減する「ひかりのローブ」や「ダイヤのこて」を身につけておこう。さらに、ボス戦にそなえて「しゅりけん」を10個ほど用意しておくといい。



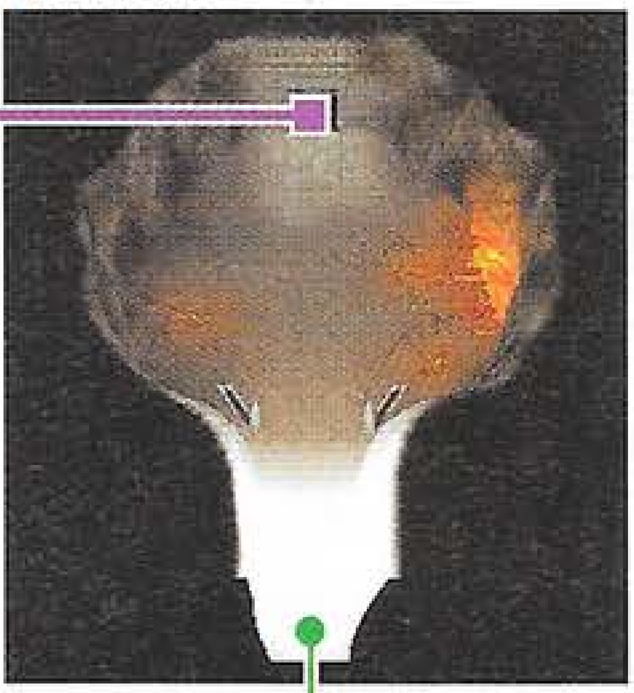
「ホールド」と「ブレイク」がほとんどのモンスターに効く。これらをメインに使っていこう。

マップ Map

▼B1F



▼入り口



ロープを使って上り下り

足場と足場の間にロープが張られていて、近づくだけで上り下りできる。切れているロープもあるが、その場合は途中で引き返す。



扉はすべてアサルトドアー

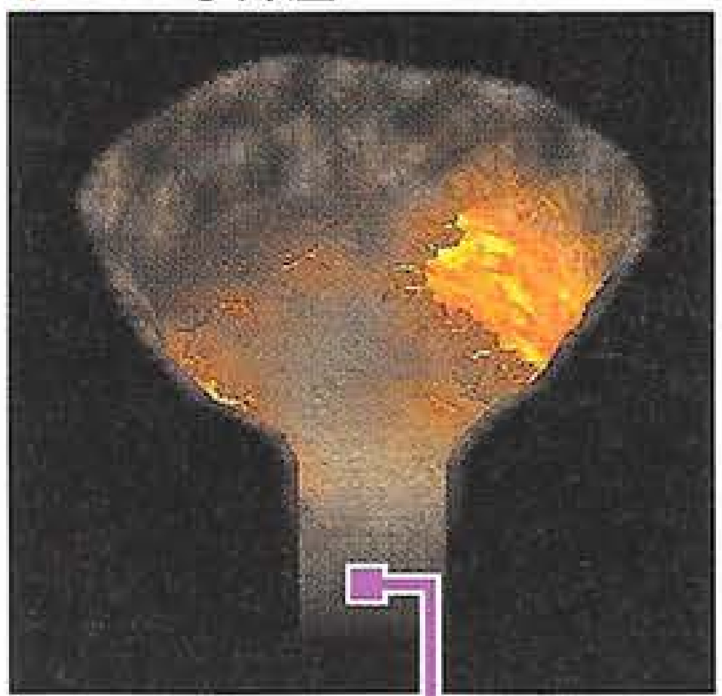
扉はすべてアサルトドアーというモンスターで、開けるときに必ず一度戦うことになる。「ターゲッティング」で対象を定めたあと、一撃で戦闘不能にする「9ディメンション」を使ってくるので、これを「リフレク」で反射しよう。



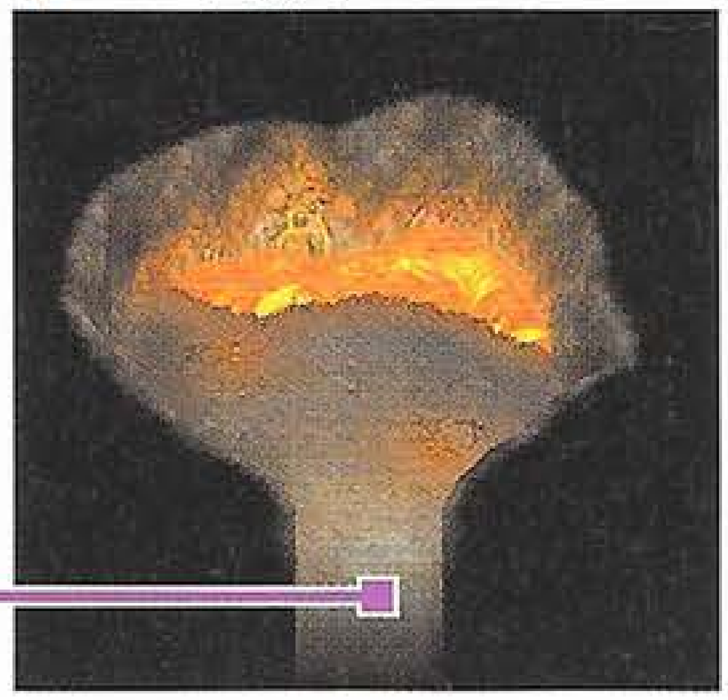
アイテムリスト

ア かいじゅうずかん

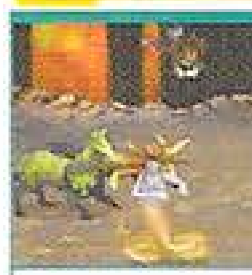
▼B1F 小部屋3



▼B1F 小部屋2



! 要注意



ミスバンパイア×1
マリード×1
キマイラブレイン×1

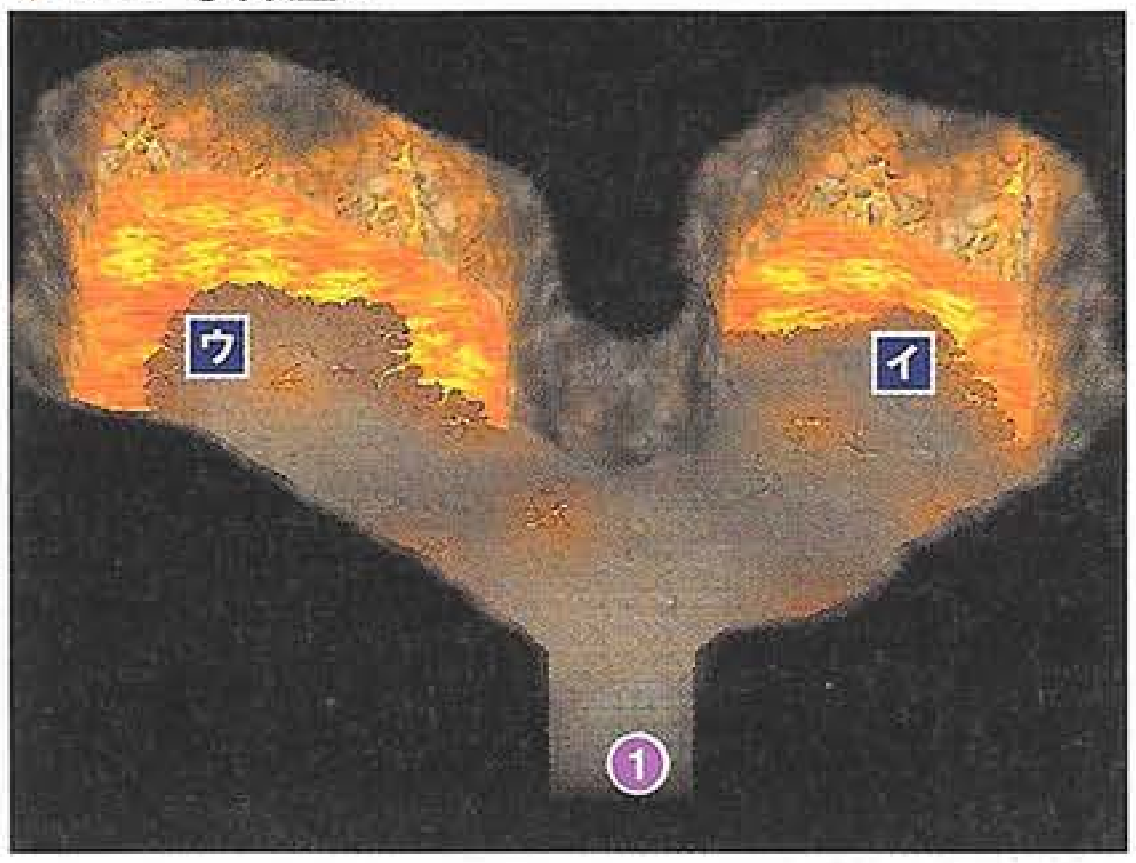
キマイラブレインは攻撃が強力で、ミスバンパイアはこんらん状態を引き起こす「ひとみ」を使ってくる。キマイラブレイン→ミスバンパイア→マリードの順に倒していこう。

▼B1F 通路

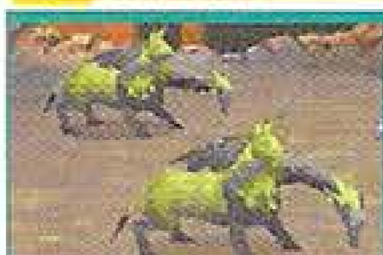


P.224 B2F③へ

▼B1F 小部屋1



! 要注意



キマイラブレイン×2

2体がかりで「ブレイズ」を連発される恐れがある。魔法防御力が低く、火属性を半減する防具もないエッジはひとたまりもない。エッジは「ぼうぎょ」に専念しておこう。その間に「ブレイク」で倒すのだ。

アイテムリスト

イ	エーテル
ウ	こてつ
エ	ハイポーション
オ	エーテル

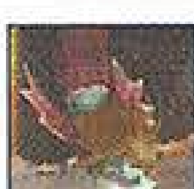
出現するモンスター

属性の■は弱点、■は半減(※)、■は吸収を示す　*Monster*



ナーガラージャ ▶P.283
HP 4490　種族 リザード
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

Caution 「たたかう」には確実にどく状態にする効果があり、「サイレス」も使う。被害が拡大する前に倒して、バトル後に治そう。

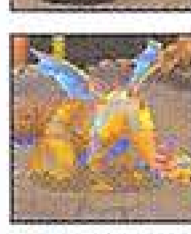


ミスバンパイア ▶P.292
HP 10831　種族 アンデッド・まどうし
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

Caution 「ひとみ」でこんらん状態にされたセシルやカインの攻撃は痛恨を極める。すぐに「エスナ」や「ばんのうやく」で治そう。



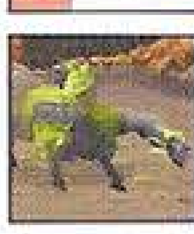
アサルトドアー ▶P.264
HP 14000　種族 ―
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



イエロードラゴン ▶P.266
HP 18889　種族 ドラゴン
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



エビルヘッド ▶P.267
HP 6824　種族 ―
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



キマイラブレイン ▶P.270
HP 5780　種族 ―
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

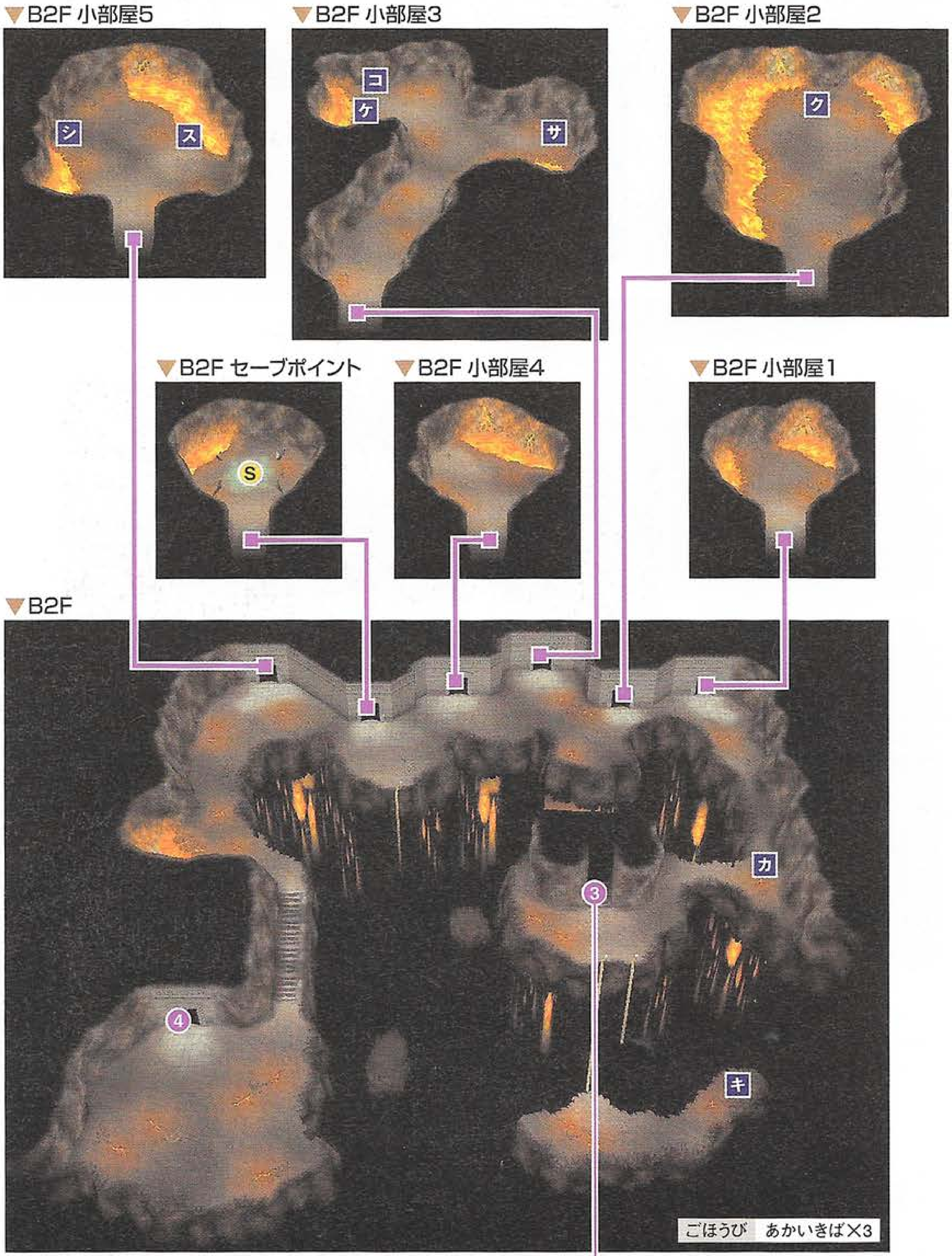


マリード ▶P.291
HP 9190　種族 きょじん・マシーン
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

※ 土属性を半減するモンスターに「クエイク」と「どとん」は当たらない。

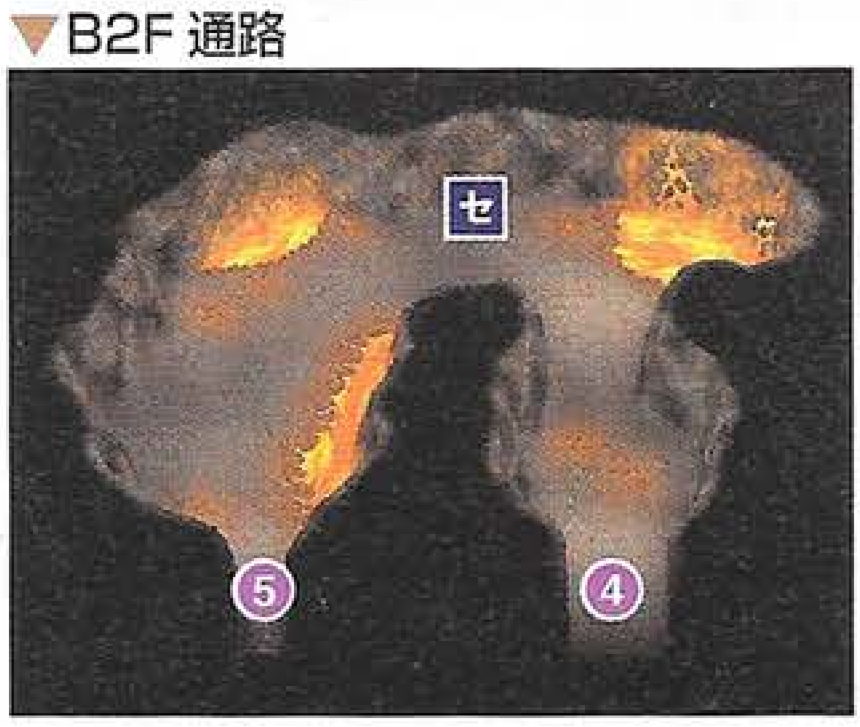
システム System 1
キャラクター Character 2
デカントアビリティ Decant Ability 3
ストーリー Story 4
データ Data 5
プレミアム Premium 6
封印の洞窟～魔導船
ドワーフ城
バブイルの塔1
エブラーナ洞窟
バブイルの塔2
トメラ
シルフの洞窟
幻獣の洞窟
幻獣の町
封印の洞窟
アダマン洞窟
ククロの家
魔導船

マップ Map



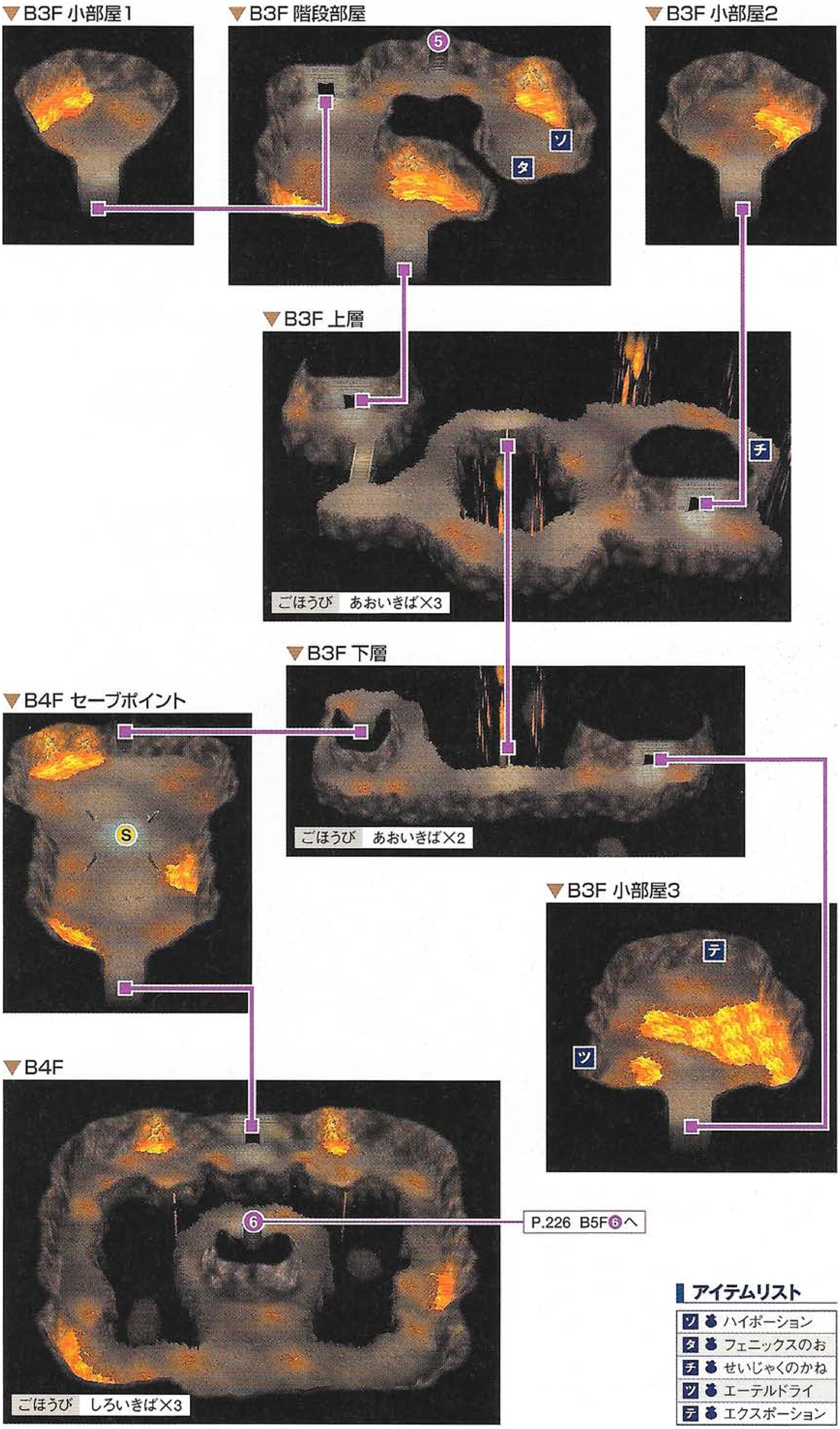
P.223 B1F 通路3へ

▼B2F 通路



アイテムリスト

カ	フェニックスのお
キ	かいじゅうずかん
ク	ひかりのつるぎ
ケ	エリクサー
コ	ふうましゅりけん
サ	ひかりのカーテン
シ	こてつ
ス	くろずきん
セ	エーテル

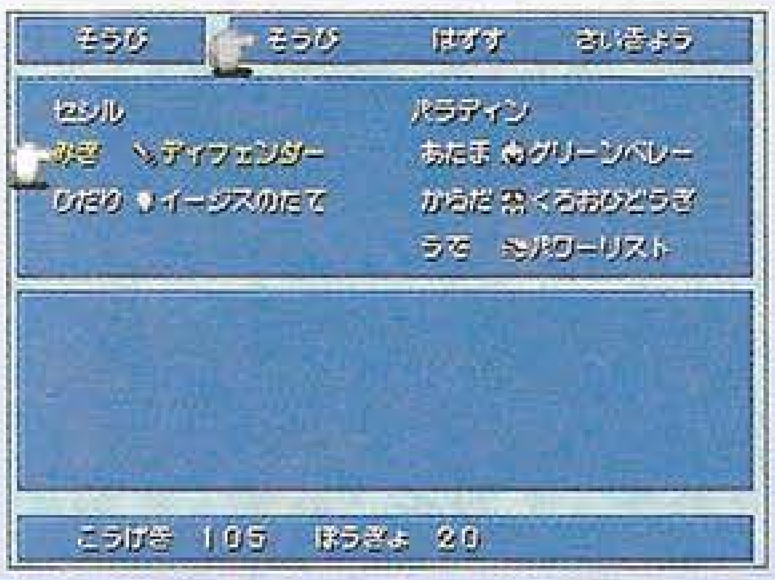


アイテムリスト

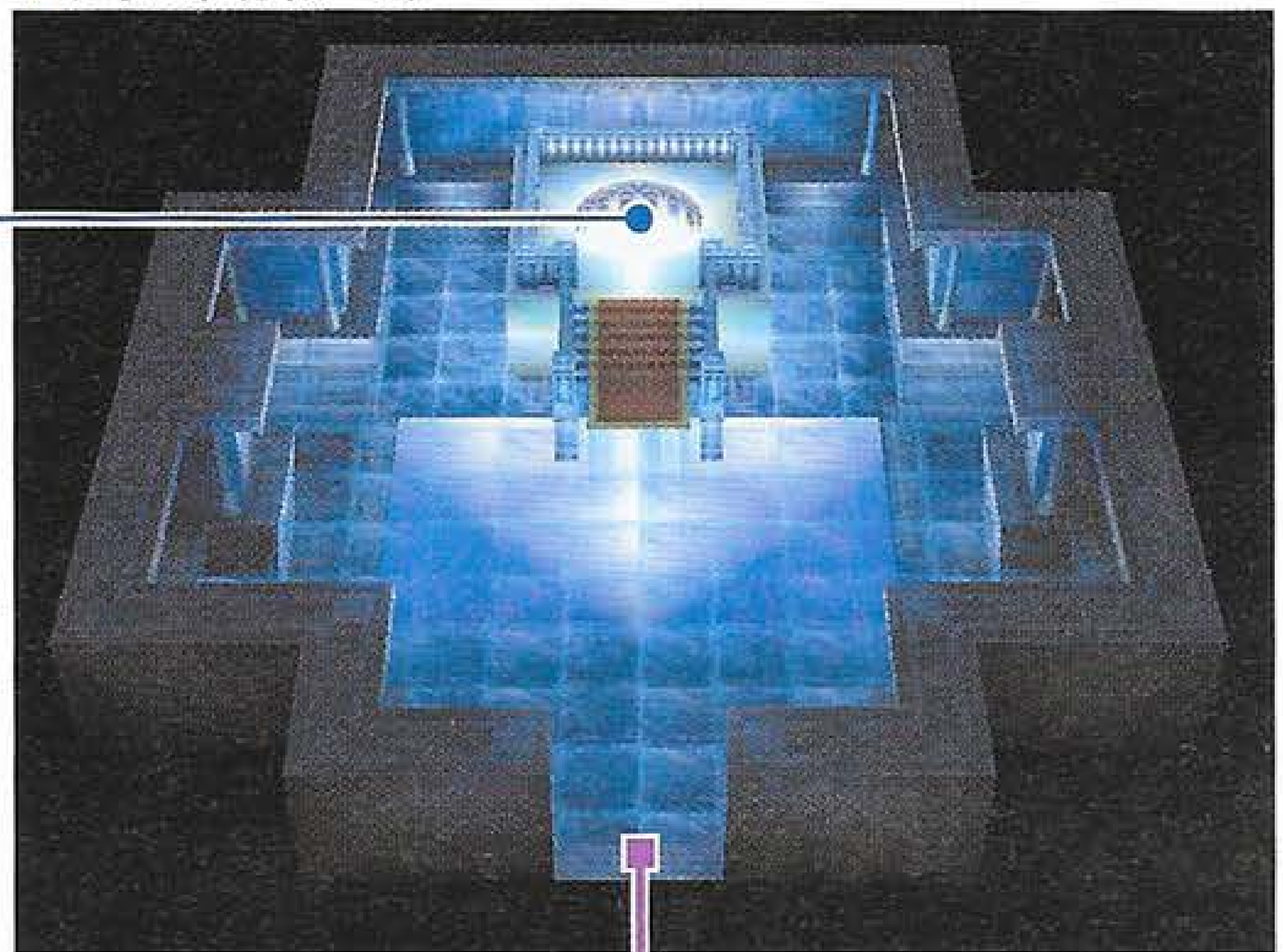
ソ	ハイポーション
タ	フェニックスのお
チ	せいじゃくのかね
ツ	エーテルドライ
テ	エクスポーション

攻撃に特化した装備を

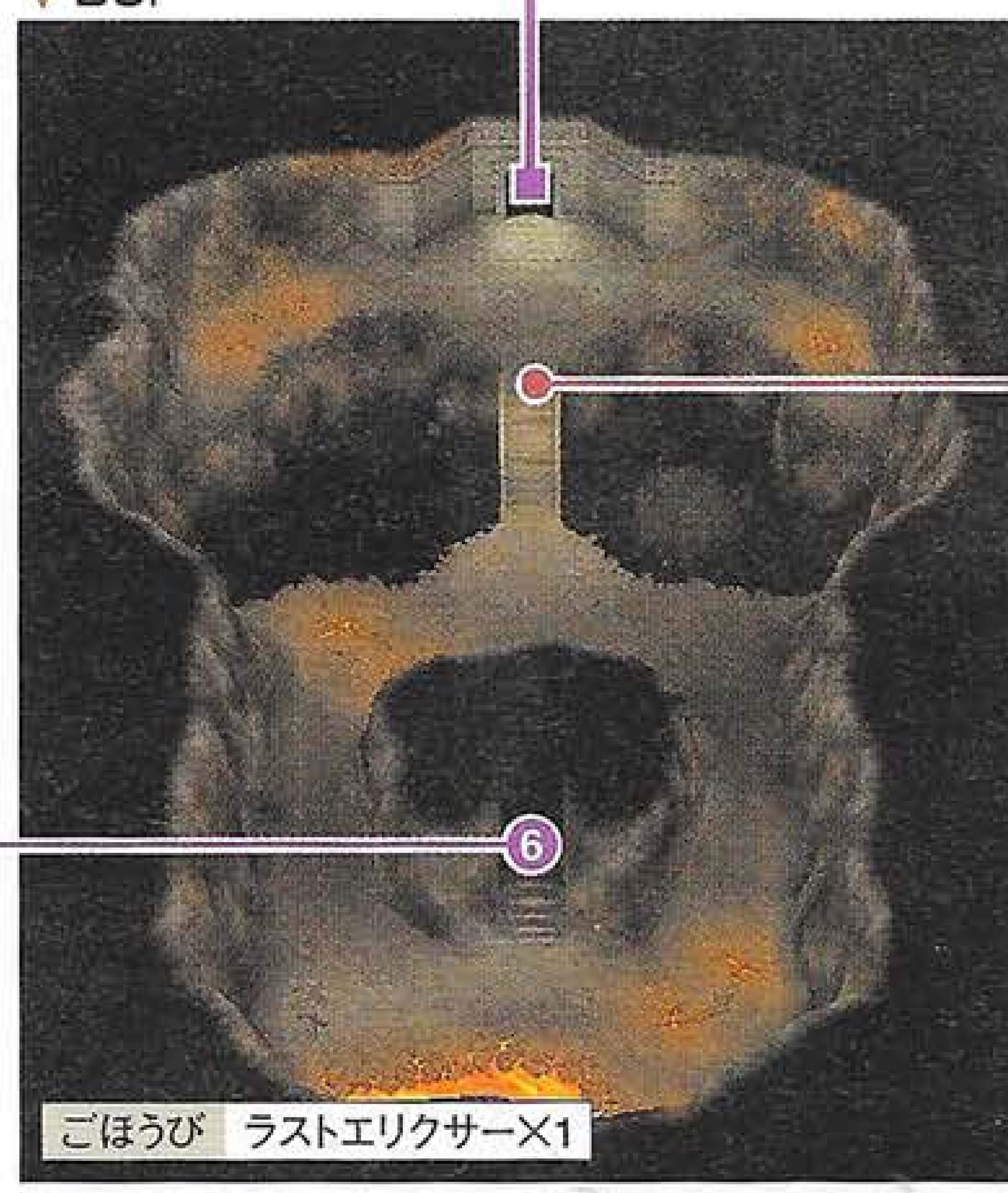
クリスタルを入手して帰ろうとするとボス戦に突入。この戦いでは短期決着が求められるので、事前にもっとも攻撃力が高い武器を装備しておこう。加えて防具も力のステータスが上がるものを選ぶのだ。敵はダメージを与える攻撃をしてこないので、防御力は気にしなくていい。



▼クリスタルルーム



▼B5F



P.225 B4F⑥へ



Boss デモンズウォール

▶P.308

HP	99999	種族	ー

火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回

攻撃力を高めてひたすら攻撃

少しずつこちらに近づいてきて、間近に来たところで「クラッシュダウン」を連発し1人ずつ戦闘不能にしてくる。それまでに撃破するのが目標だ。

まずは「スロウ」をかけて接近を遅らせ、次に「ヘイスト」をローザにかけて味方を強化する速度を上げる。そしてセシルやカインに「バーサク」と「ヘイスト」をかけ、素早く大ダメージを与えられるようにするのだ。なお、エッジは「しゅりけん」を投げて攻撃するのがオススメだが、「しゅりけん」がない場合はエッジにも「バーサク」をかけるといい。



全員をまんべんなく強化するより、1人ずつ集中的に強化するほうが効果的。



画面中央あたりから「クラッシュダウン」を使い出す。それまでに倒したい。

1 システム System
2 キャラクター Character
3 デカントアビリティ Decant Ability
4 ストーリー Story
5 データ Data
6 プレミアム Premium
封印の洞窟～魔導船
ドワーフ城
バブイルの塔1
エブラーナ洞窟
バブイルの塔2
トメラ
シルフの洞窟
幻獣の洞窟
幻獣の町
封印の洞窟
アダマン洞窟
ククロの家
魔導船

Adamant Isle Grotto

推奨レベル ー

アダマン洞窟



Guide しっぽを渡して強力なアイテムをもらおう

幻獣の町で手に入れた「ネズミのしっぽ」をこびとの父に渡すと、「アダマンタイト」をもらえる。これはククロの家で「エクスカリバー」を作ってもらうのに必要なアイテムだ。そのほか下に挙げたしっぽを入手してくると、強力な装備品と交換してくれる。なお、2周目のバブイルの巨人でゲリュオンに挑戦するなら、1周目のうちに必要なしっぽを集めて2周目に引き継ごう(P.254参照)。



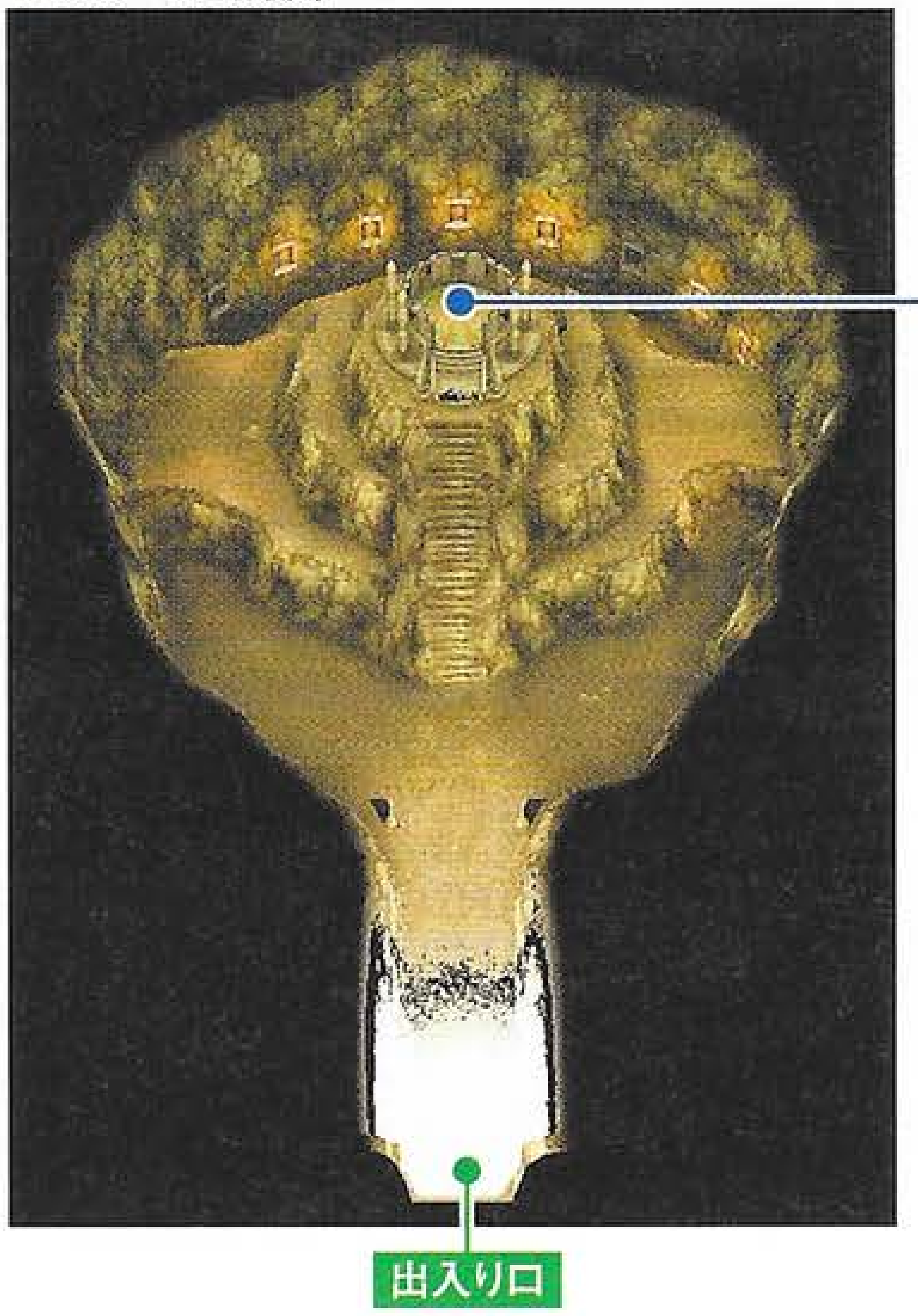
アダマン洞窟へ行くときは、ミスリルの村からホバー船で浅瀬を渡っていけばいい。

しっぽ交換アイテムリスト

しっぽ名	入手方法	交換アイテム	
ネズミのしっぽ	幻獣の町 上層(P.217参照)の宝箱から入手	アダマンタイト	P.343
ピンクのしっぽ	プリンプリンセス(P.288参照)が落とす	アダマンアーマー	P.337
あかのしっぽ	レッドドラゴン(P.296参照)が落とす	オニオンソード	P.319
くろのしっぽ	魔人兵(P.291参照)が落とす	オニオンアーマー	P.338
あおのしっぽ	雷竜(P.294参照)が落とす	オニオンシールド	P.331
みどりのしっぽ	グリーンドラゴン(P.271参照)が落とす	オニオンヘルム	P.334
きいろのしっぽ	イエロードラゴン(P.266参照)が落とす	オニオンレット	P.340

マップ *Map*

▼アダマン洞窟



アイテムリストからしっぽを選択

動物のしっぽ集めが趣味というこびとの父に話しかけると、アイテムリストが表示される。ここでしっぽを選択すると、その種類に応じて別のアイテムと交換してくれるのだ。



Kokkol's Forge

ククロの家

回復	ー



Guide ククロに「エクスカリバー」を作ってもらう

2Fにいるククロに「アダマンタイト」を見せると、それを使って「でんせつのつるぎ」を打ち直してくれる。すでに魔導船が出現しているなら、そのあとすぐに1Fでククロと会話すれば、「エクスカリバー」がもらえるのだ。また、「エクスカリバー」入手後にバブイルの巨人(P.242参照)をクリアすると、1Fで武器屋が開店する。



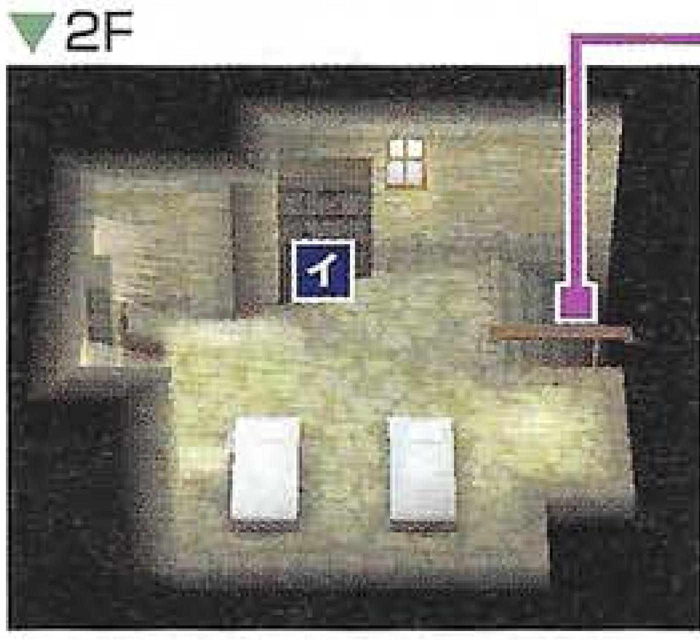
「エクスカリバー」は最強の武器の1つ。ぜひ入手しておこう。

ショップリスト *Shop List*

武器屋					
しゅりけん	650	ふうましゅりけん	50000	よいちのや	30000

マップ *Map*

▼2F





▲1F

▼ククロの家



出入り口

アイテムリスト

ア	ばんのうやく
イ	ソーマのしずく

最終決戦前に武器屋が開店

バブイルの巨人クリア後に、カウンターにいるドワーフと会話するとアイテムを売ってくれる。「ふうましゅりけん」を買えるのはここだけだ。



The Lunar Whale

魔導船

回復	回復カプセル 無料



Guide 移動手段以外にも設備が充実

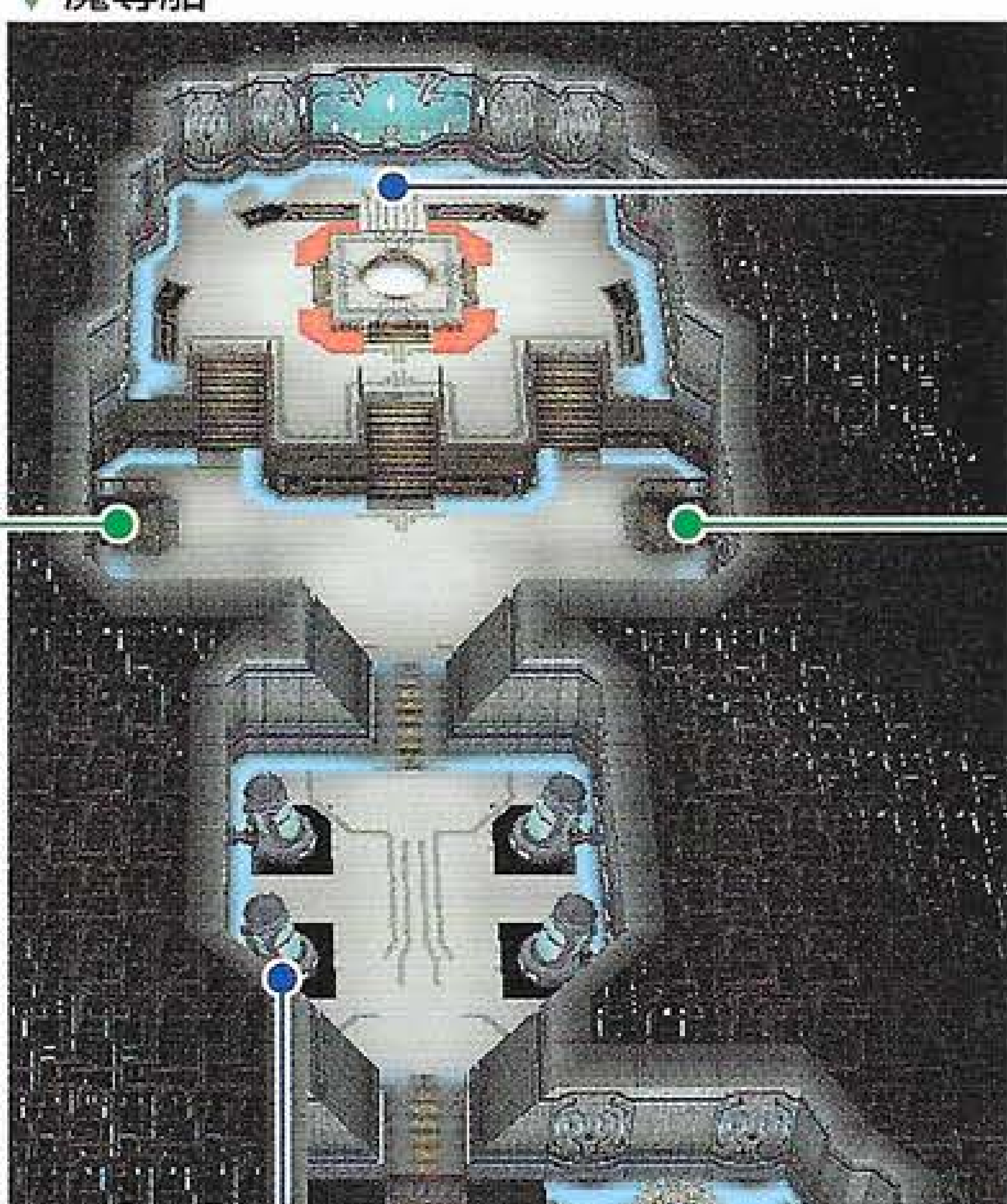
魔導船は月と地上を行き来できる唯一の乗り物。移動手段としての機能のほかにも、回復カプセルやメカチョコボといった設備がある。月のモンスターは非常に手強いので、月に着いたら魔導船の回復カプセルを活用しながら、レベル上げをしておくといい。ちなみに、魔導船では地底へ移動することができないため、地上と地底を行き来するならエンタープライズに乗り換えよう。



魔導船を着陸させると船内を移動できる。船内設備を利用したいときは着陸しよう。

マップ *Map*

▼魔導船



船首を調べれば通常航行

エンタープライズやファルコンのように、フィールドを飛び回りたいときは、船首に行き、そこにある箱形の操縦桿を調べよう。



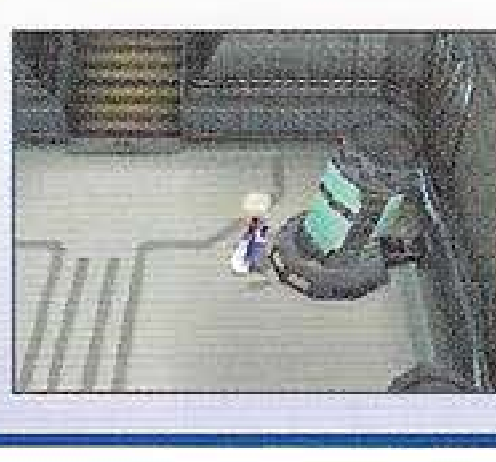
メカチョコボが常駐

船内にはでぶチョコボならぬ、メカチョコボが常駐。いつでもポーチカの「修行」やモンスター図鑑の閲覧ができるようになっている。



無料で休める回復カプセル

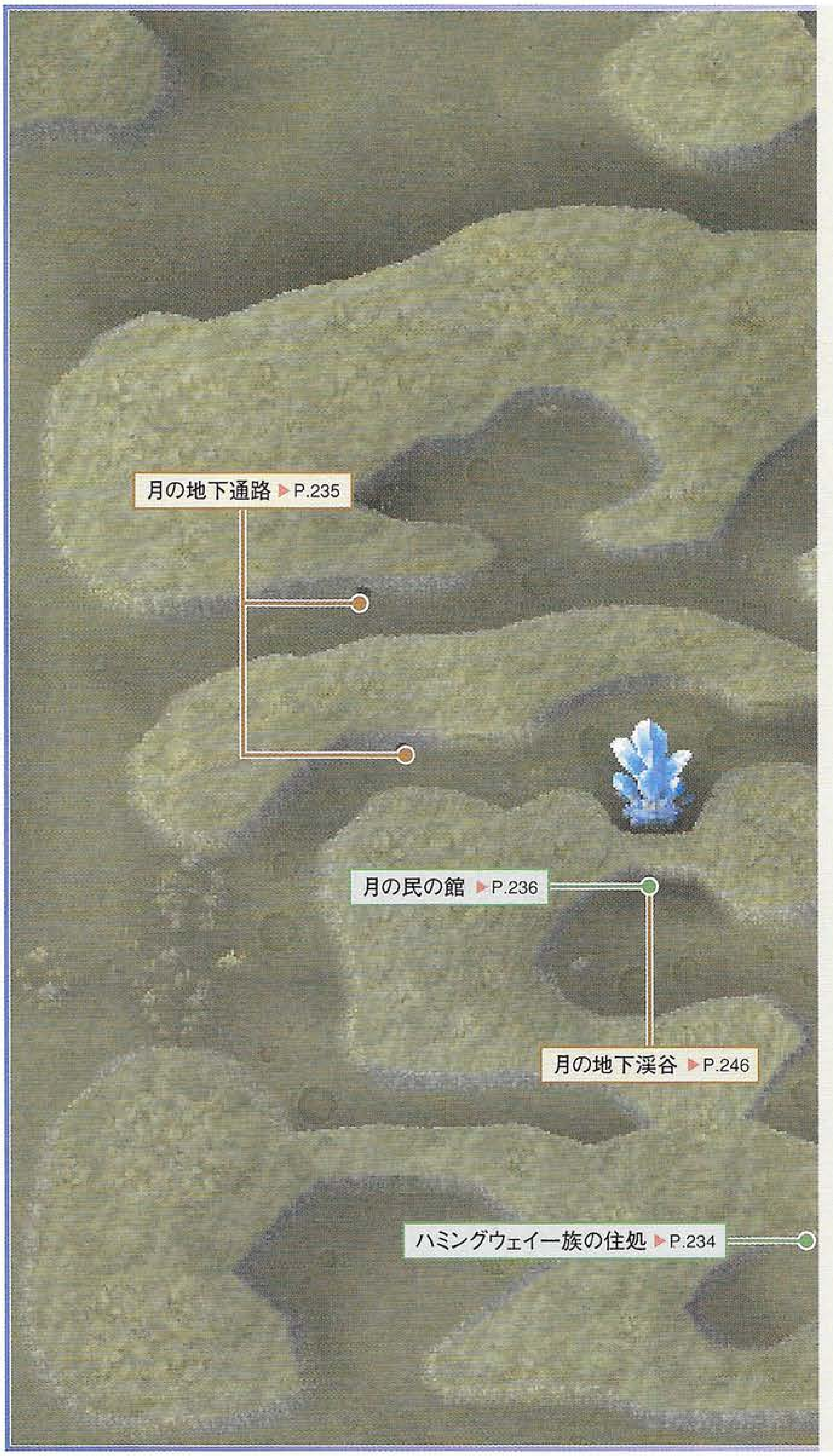
カプセルを調べて「はい」を選ぶと、セシルたちが休息を取り、HPとMPが全快する。無料で何度でも利用できるうれしい施設だ。



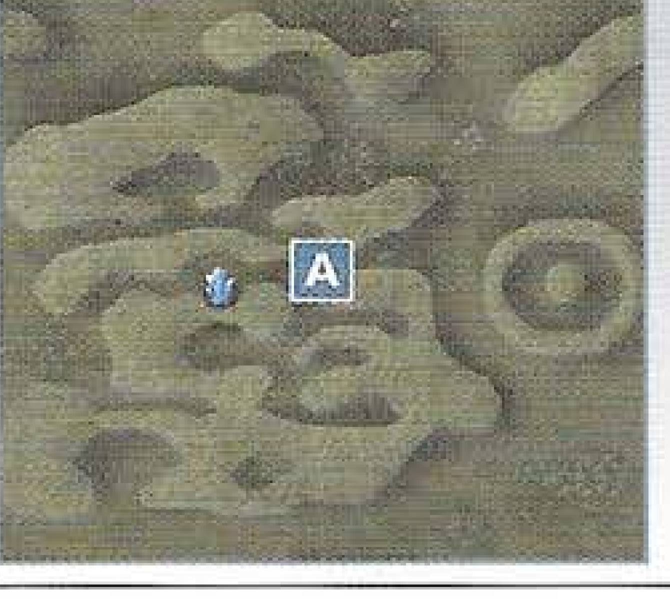
月のフィールドマップ

Map of Lunar Surface

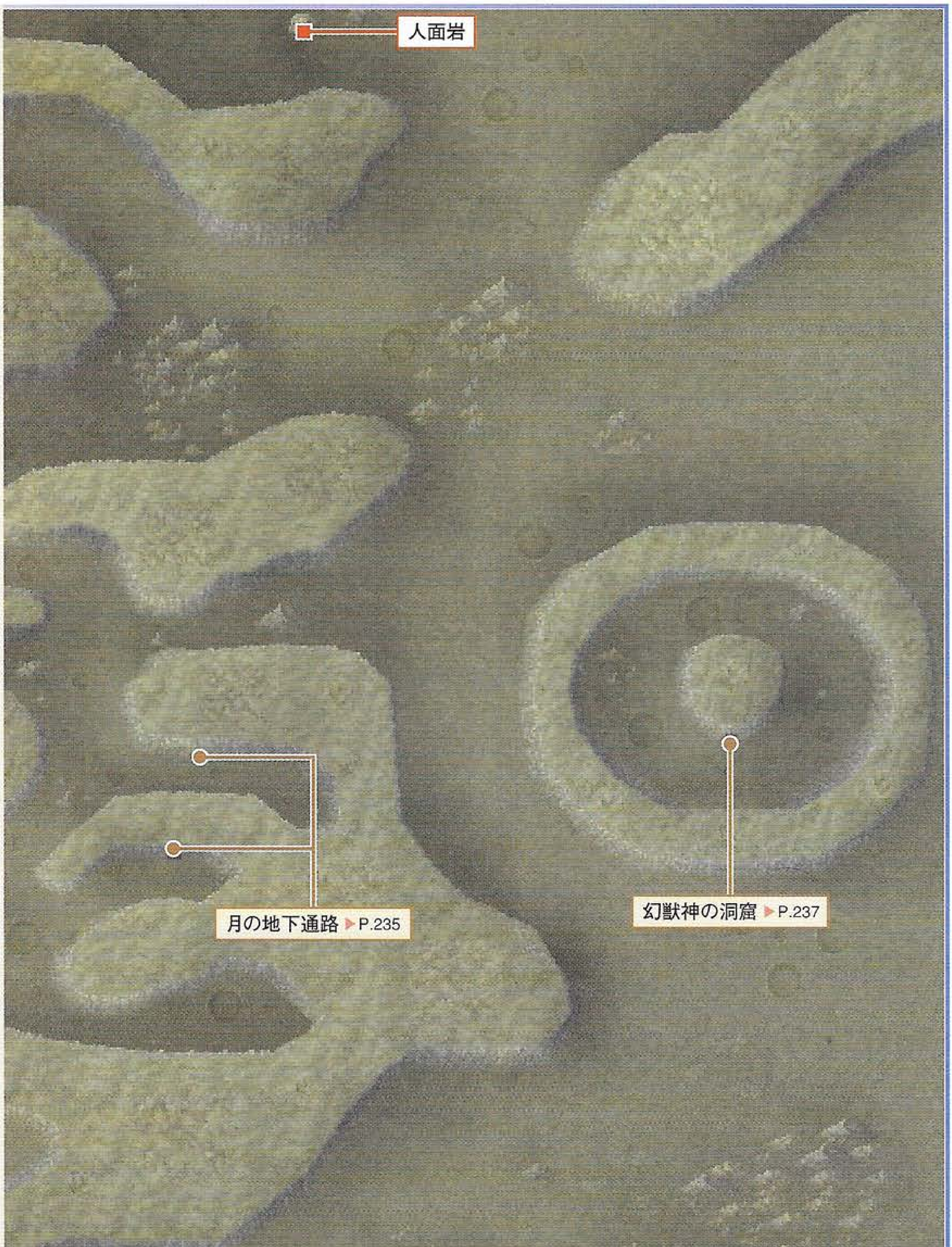
クレーターが数多く見られ、そこには魔導船は着陸できない。また、地下には各地を結ぶ通路が伸びており、魔導船で行けない場所は、この地下通路を経由して向かう。



モンスター分布



A	アビスウォーム	▶P.264
	ダークグラネイド	▶P.280
	パープルババロア	▶P.283
	ブラックプリン	▶P.286
	プロカリョーテ	▶P.289
	ホワイトムース	▶P.290
	ユカリョーテ	▶P.294
	ルナウィルス	▶P.296
	レメディボム	▶P.297

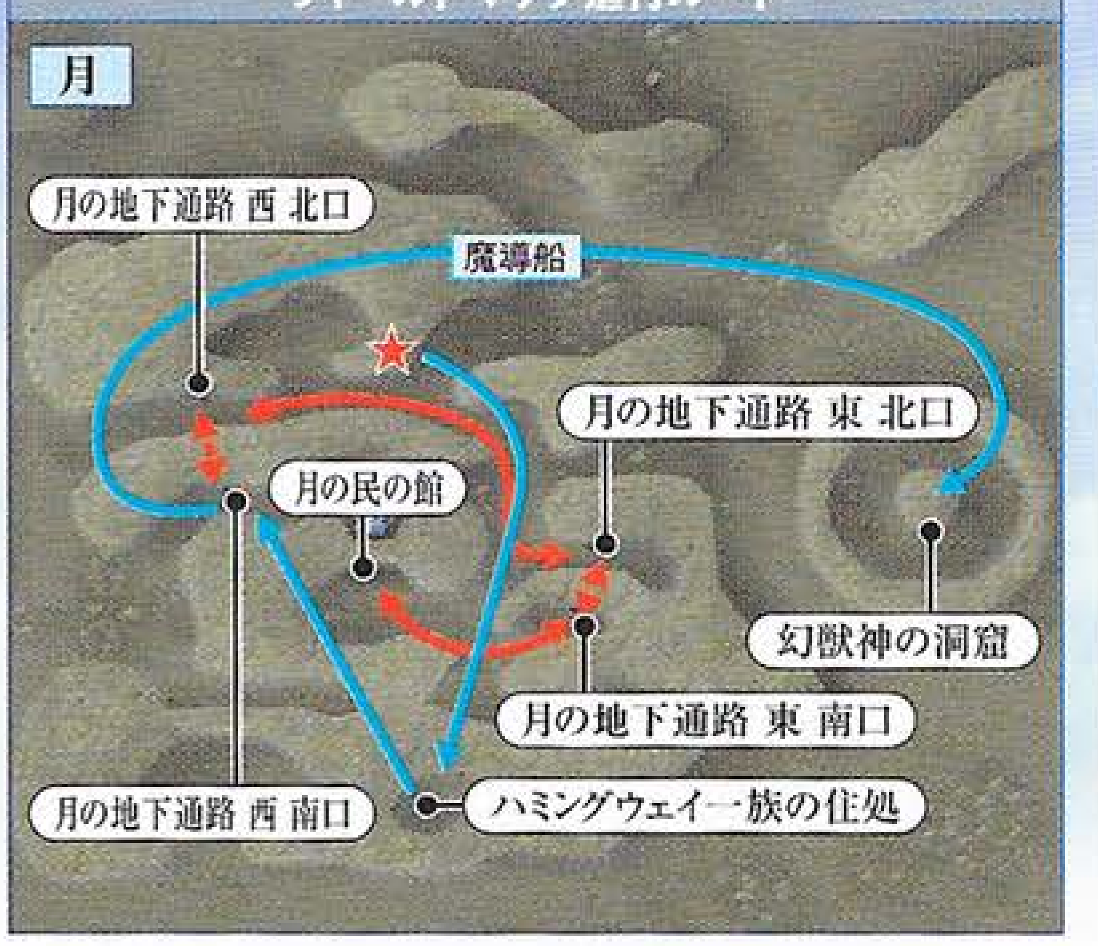

人面岩
月の地下通路 ▶P.235
幻獣神の洞窟 ▶P.237

Story Guide

ハミングウェイ一族の住処～幻獣神の洞窟

ついにゴルベーザはすべてのクリスタルを手中に収めた。これに対抗すべく、ミシディアの魔道士たちは魔導船を復活させる。月へ、と呼ぶ声を聞いた長老の言葉にしたがい、一行は魔導船で宇宙へ。舞台を月に移し、セシルたちの冒険はさらに続く。

フィールドマップ進行ルート



フローチャート How Chart

ハミングウェイ一族の住処 ▶P.234

- 住処 デカントアイテム「レベルハント」を入手
- 住処 ウェディングウェイと会話するとハミングウェイになる

ネミングウェイの故郷を探索

ウサギのような生き物たちは、月に住む謎の種族ハミングウェイで、実はネミングウェイもその仲間だ。ネミングウェイのイベントを進めていれば、新婚旅行中のウェディングウェイがいるので話しかけよう。そのほか、ここではデカントアイテム「レベルハント」が拾える。



Check ゴーイングマイウェイから「エンカウントなし」をもらう

ハミングウェイ一族の住処でウェディングウェイに会うと、以降は右に示した場所のいずれかにゴーイングマイウェイが出現するようになる。彼を見つけて会話すると、デカントアイテム「エンカウントなし」がもらえるのだ。彼は一度会話するまでその場を動かないので、各地を順に巡れば見つかるだろう。

ゴーイングマイウェイの出現場所

チョコボの森	
地下水脈 地下の湖 B1F	▶P.129
ホブス山 山頂	▶P.137
シルフの洞窟 B2F	▶P.213
幻獣神の洞窟 B1F	▶P.238

月の地下通路 ▶P.235

- 通路 西 北口から出る
- 通路 東 南口から出る

何度も通る道

次に向かう月の民の館へは、このあと何度か訪れることになるが、魔導船で付近に降りることはできない。月の地下通路を通過しないとたどり着けないのだ。ダンジョン内は狭く、すぐにフィールドまで抜けられるため、道中のバトルではMPを存分に使って大丈夫だ。



月の民の館 ▶P.236

1F フロアの中央まで進む

加入 フースーヤ



月の民の守り手フースーヤ

フースーヤが仲間に加入する。フースーヤはレベルが上がってもステータスが上昇しないので、彼の育成は気にせず冒険を進めていいい。また、このあとに魔導船で地上へもどろうとすると、バブイルの巨人へ直行する。そのため、フースーヤを連れて地上や地底を探索することはできない。





▲フースーヤ

幻獣神の洞窟 ▶P.237

B2F ベヒーモスを倒す

B3F ベヒーモスを倒す

B3F ベヒーモスを倒す

B3F 幻獣神と会話して戦い、倒すと召喚魔法「バハムート」を修得

幻獣神バハムートに挑め

3度に渡るベヒーモスとのバトルを勝ち抜いてバハムートを倒せば、召喚魔法「バハムート」を修得できる。だが、ここに出現するモンスターは強敵ばかり。先にバブイルの巨人へ進み、味方が強くなってから訪れるのも手だ。なお、「エンカウントなし」があるなら、宝箱の中身だけでも入手しておくといい。



魔導船 ▶P.229

魔導船 飛翔のクリスタルを調べると自動的にバブイルの巨人へ移動

地上へもどりバブイルの巨人へ

バブイルの巨人は途中で脱出することができないダンジョン。ハミングウェイ一族の住処で「エリクサー」などを買い、魔導船内の回復カプセルで休憩をすませてから出発しよう。

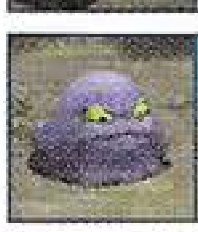
バブイルの巨人～月の地下渓谷へ ▶P.240

出現するモンスター *Monster*

属性の■は弱点、■は半減(※)、■は吸収を示す

月全域








モンスター	参照	HP	種族	弱点	半減	吸収
アビスウォーム	P.264	24000	―	火		
ダークグラネイド	P.280	6519	―			火
パープルババロア	P.283	519	プリン	火		
ブラックプリン	P.286	2301	プリン			
プロカリョーテ	P.289	4420	―		土	
ホワイトムース	P.290	1012	プリン	氷		
ユカリョーテ	P.294	2890	―		土	
ルナウィルス	P.296	1660	―		土	
レメディボム	P.297	2624	―			

(属性：火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回)

※ 土属性を半減するモンスターに「クエイク」と「どとん」は当たらない。

Hummingway Abode

回復 ー

ハミングウェイ一族の住処



Guide 道具屋で「アラーム」を買っておこう

室内にはデカントアイテム「レベルハント」が落ちているほか、ネミングウェイのイベントを進めていればウェディングウェイがいる。また、「エリクサー」や「アラーム」など、ほかでは販売していないアイテムが購入できる。特に「アラーム」はレッドドラゴンのような遭遇しにくいモンスターと戦いたいときに重宝する。P.260で紹介している貴重なアイテムを集めるときなどに利用したい。



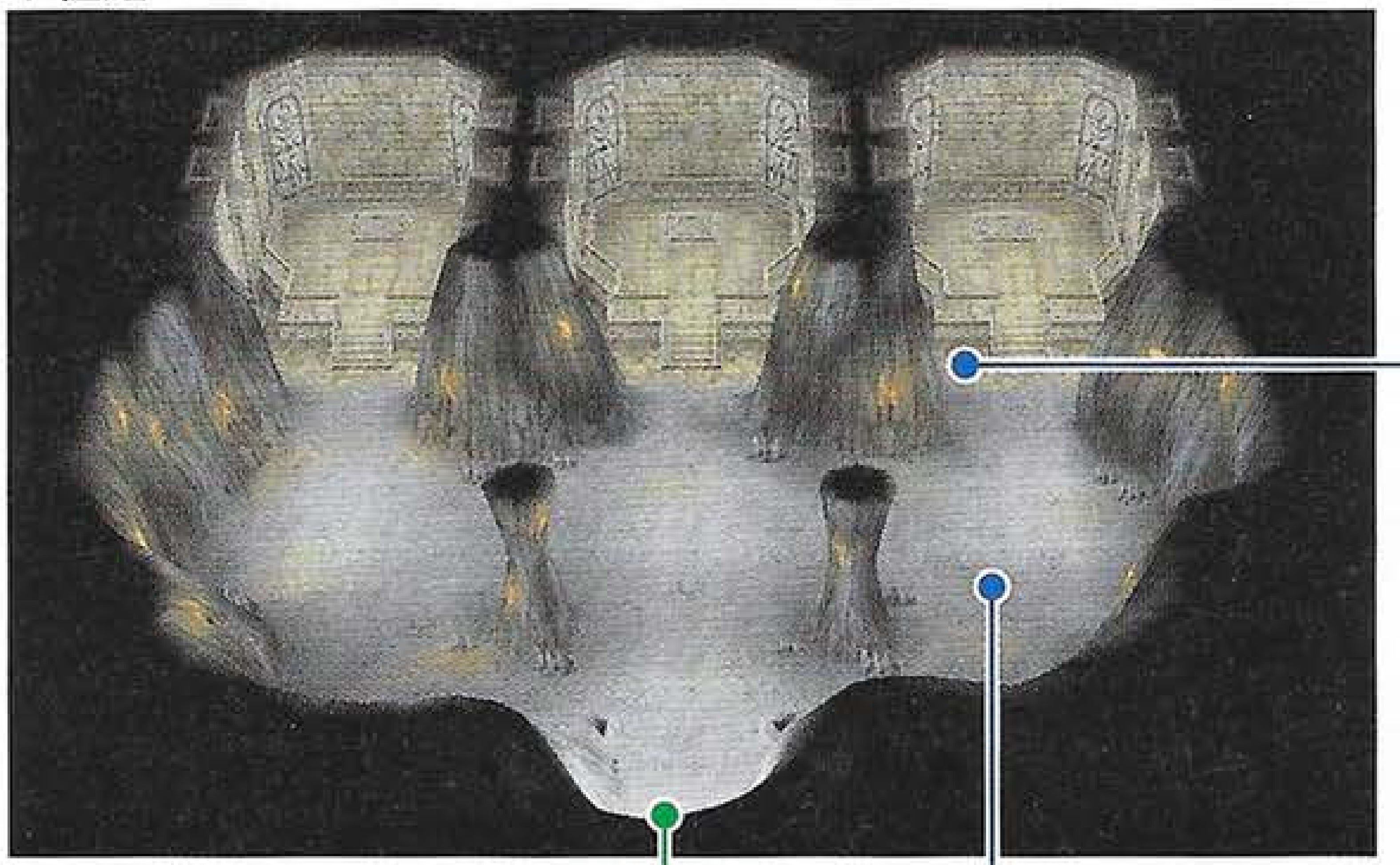
東のほうにいて、動き回っているのが道具屋だ。高価だが貴重な消費アイテムを売っている。

ショップリスト *Shop List*

道具屋							
ハイポーション	150	フェニックスのお	100	エリクサー	50000	ばんのうやく	500
エクスポーション	3000	エーテルドライ	20000	コテージ	500	アラーム	3000

マップ *Map*

▼住処



出入り口

「レベルハント」を入手

住処の東端にある階段の近くに、光るものが落ちている。これを調べると、デカントアイテム「レベルハント」が手に入るのだ。



新婚旅行中のウェディングウェイ

ウェディングウェイとその妻が新婚旅行で立ち寄っていて、会話するとハミングウェイになる。このあと、世界各地に彼が出現するようになり、発見して話しかければデカントアイテム「エンカウントなし」をもらえるのだ。



Lunar Tunnel

月の地下通路

推奨レベル セシル61



Guide 2つの通路を抜けて月の民の館へ

通路 西の南口付近に魔導船を降ろせるので、そこから進入しよう。通路は東西に分かれており、通路 西を抜けたあといったんフィールドに出て、通路 東の北口からふたたび入る。そして、通路 東を通過すれば月の民の館へ行けるのだ。それぞれの通路は短く、すぐにフィールドへ出られるので、ダンジョン内では魔法を惜しみなく使っていい。

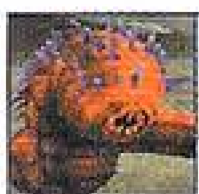


月の民の館の西側に魔導船を降ろして、通路 西に入ろう。

出現するモンスター

Monster

属性の■は弱点、■は半減(※)、■は吸収を示す










モンスター	ページ	HP	種族	属性
アビスウォーム	P.264	24000	―	火(弱点) 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回
ダークグラネイド	P.280	6519	―	火(吸収) 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回
パープルババロア	P.283	519	プリン	火(弱点) 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回
ブラックプリン	P.286	2301	プリン	火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回
プロカリョーテ	P.289	4420	―	火 氷 雷 水 土(半減) 風 聖 闇 回
ホワイトムース	P.290	1012	プリン	火 氷(弱点) 雷 水 土 風 聖 闇 回
ユカリョーテ	P.294	2890	―	火 氷 雷 水 土(半減) 風 聖 闇 回
レメディボム	P.297	2624	―	火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

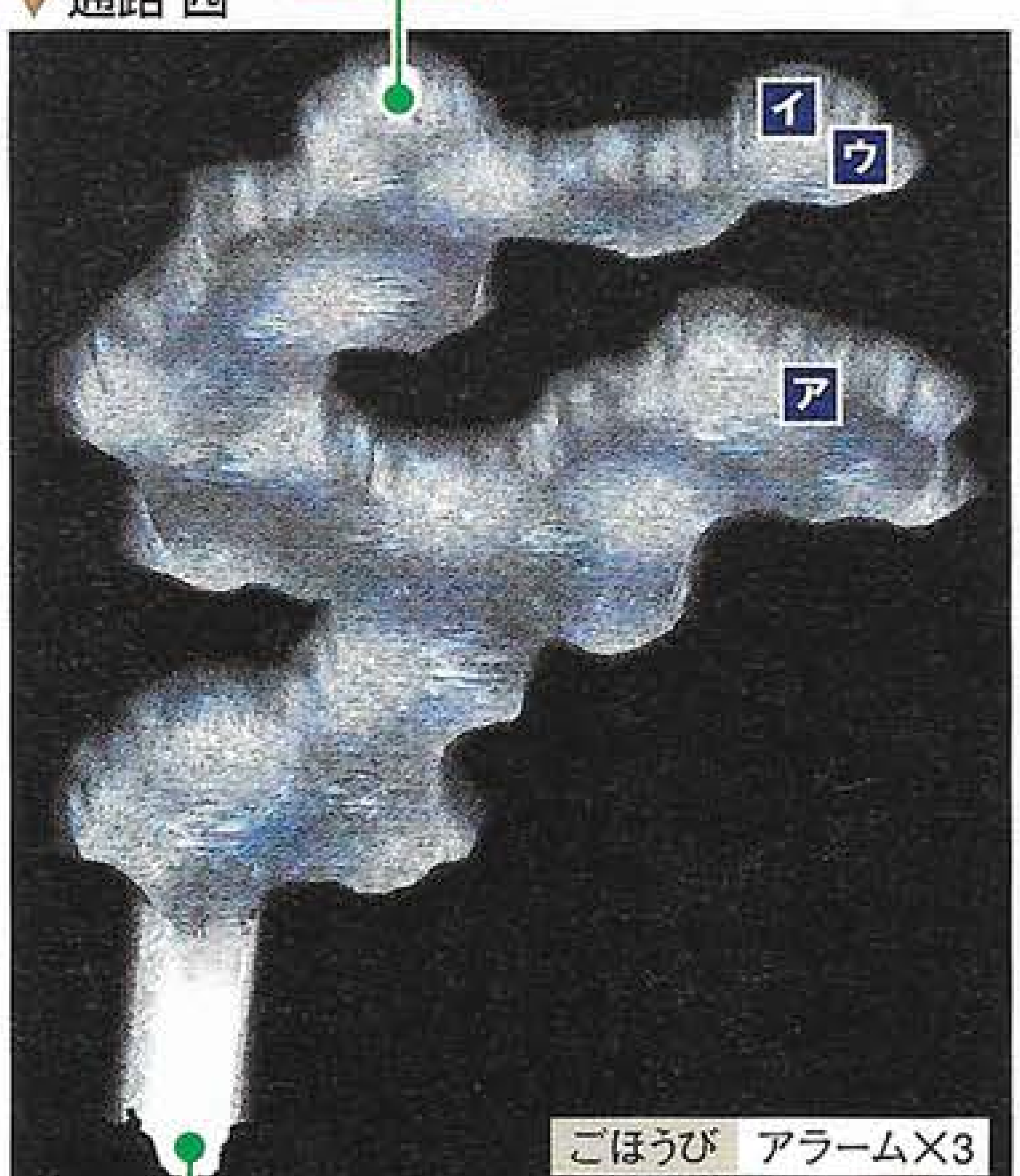
Caution
ケタ違いのHPを誇り、ダメージを与えて倒すのは至難の業。だが、「ブレイク」をかければそれだけで倒せる。

※ 土属性を半減するモンスターに「クエイク」と「どとん」は当たらない。

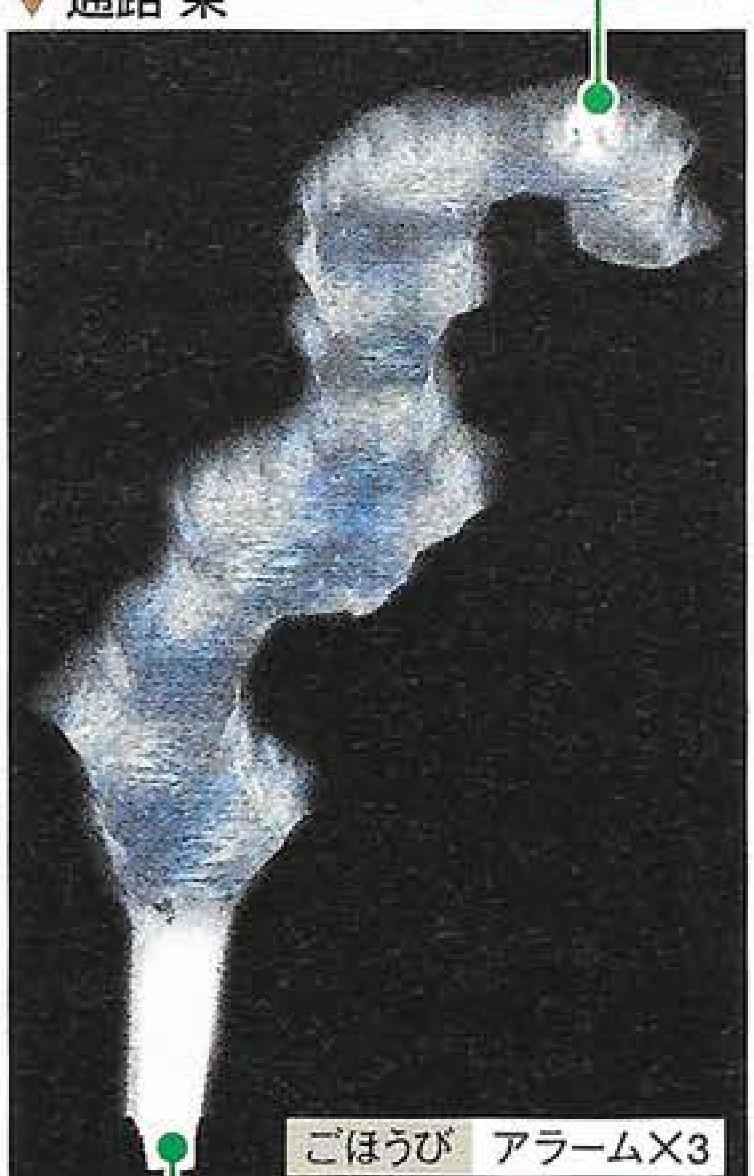
マップ

Map

▼通路 西



▼通路 東



アイテムリスト

ア	きんのリンゴ ※
イ	つきのカーテン
ウ	ほしのすな

※ ユカリョーテ×1・プロカリョーテ×2が出現。

Crystal Palace

月の民の館

回復	1F 無料



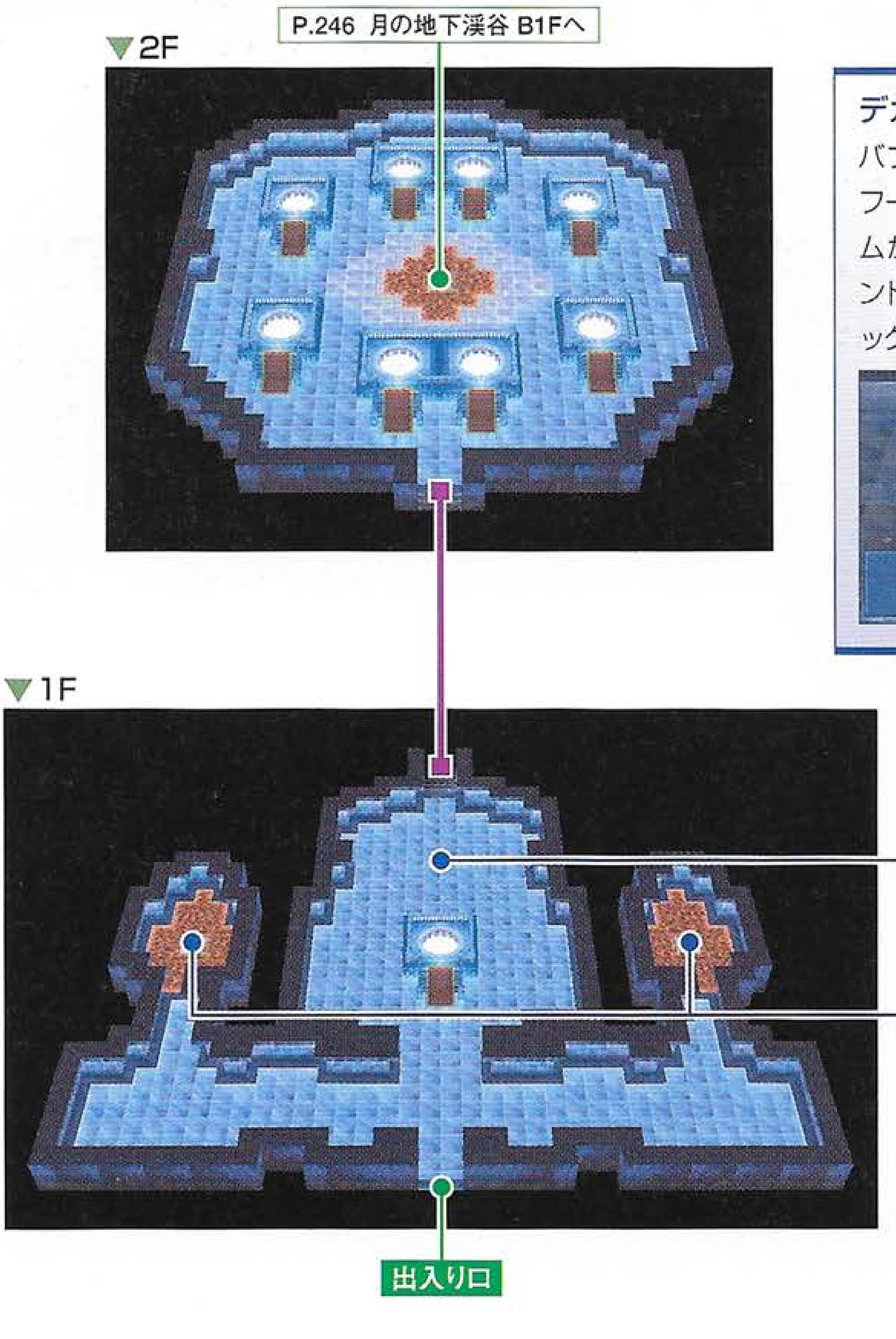
Guide 月の民が眠る地

1Fの中央まで進むとフースーヤが登場して仲間に加わる。このあと魔導船まで引き返し、地上にもどれば物語は進むが、その前に幻獣神の洞窟へ行っておくといい。なお、バブイルの巨人をクリアしてから月の民の館にもどると、月の地下渓谷への道が開かれ、このとき1Fにはフースーヤのデカントアイテムが出現している。



2Fのクリスタルを調べると、なんとクリスタルと会話ができる。

マップ *Map*



デカントアイテムが出現

バブイルの巨人をクリア後、フースーヤのデカントアイテムが現れる。離脱前にデカントレベルを上げて「フェニックス」を手に入れたい。



踏むと回復する床

赤い床の真ん中に、1カ所だけ青い床がある。西側の青い床を踏むとHPと状態変化、東側の青い床を踏むとMPを回復できる。



Lair of the Father

推奨レベル セシル64

幻獣神の洞窟



Guide 有効な戦術はモンスターごとに異なる

出現するモンスターに共通しているのは、とにかく攻撃が強力ということ。弱点属性や有効な状態変化はモンスターごとにバラバラで、属性を半減するものも多い。そのため、モンスターにあわせて戦い方を変えていくことが重要だ。特に意識してほしいのが、カウンターを誘発しない攻撃を使うということ。P.262からの「モンスターデータ」で詳細を確認しつつ戦ってほしい。



ベヒーモスは復活しない。1体倒すごとに外に出て、回復とセーブを行うといい。



最深部に到達しても、リヴァイアサンを倒していないとバハムートは相手にしてくれない。

出現するモンスター *Monster*

属性の■は弱点、■は半減(※)、■は吸収を示す



暗黒魔道士 ▶P.265
HP 8670 種族 まどうし
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

Caution 強力な魔法を連発してくる難敵だが、状態変化には弱い。全体化が可能な「サイレス」や「トード」で行動を封じよう。



魔人兵 ▶P.291
HP 28000 種族 きょじん・マシーン
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

Caution 攻撃手段が豊富で、カウンターも使ってくる。「スロウ」をかけて攻撃の手をゆるめさせてから反撃に移るのだ。



金竜 ▶P.271
HP 16400 種族 ドラゴン
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



銀竜 ▶P.271
HP 15000 種族 ドラゴン
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



スカルドラゴン ▶P.277
HP 24000 種族 ドラゴン・アンデッド
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



月の女神 ▶P.280
HP 6800 種族 ー
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



ベヒーモス ▶P.289
HP 46000 種族 ー
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

※ 土属性を半減するモンスターに「クエイク」と「どとん」は当たらない。

幻獣神の洞窟で強力なアイテムの入手を狙おう

幻獣神の洞窟で出現するモンスターからは、下に挙げたような貴重なアイテムを入手可能だ。特に「リボン」はほとんどの状態変化を防止できる優秀な防具だが、宝箱からだけでは2個しか入手できない。全員ぶんそろえたいなら、ここで暗黒魔道士を狙うのがオススメだ。

落とすアイテムが豪華なモンスター

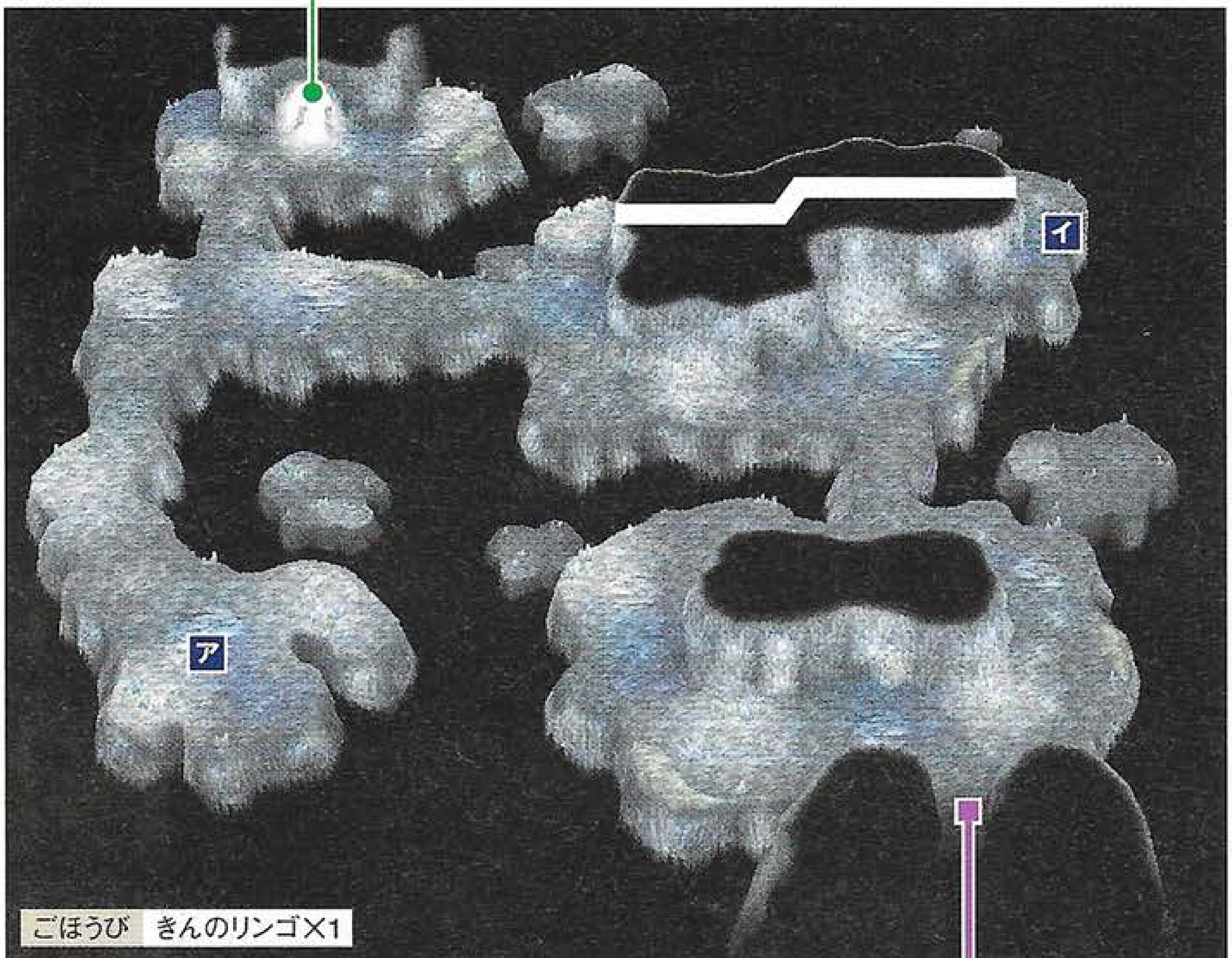
モンスター	落とすアイテム	落とす確率
暗黒魔道士	ソーマのしずく	5%
	リボン	0.4%
金竜	きんのリンゴ	0.4%
銀竜	ぎんのリンゴ	0.4%
月の女神	アルテミスのゆみ	0.4%
魔人兵	くろのしっぽ	0.4%



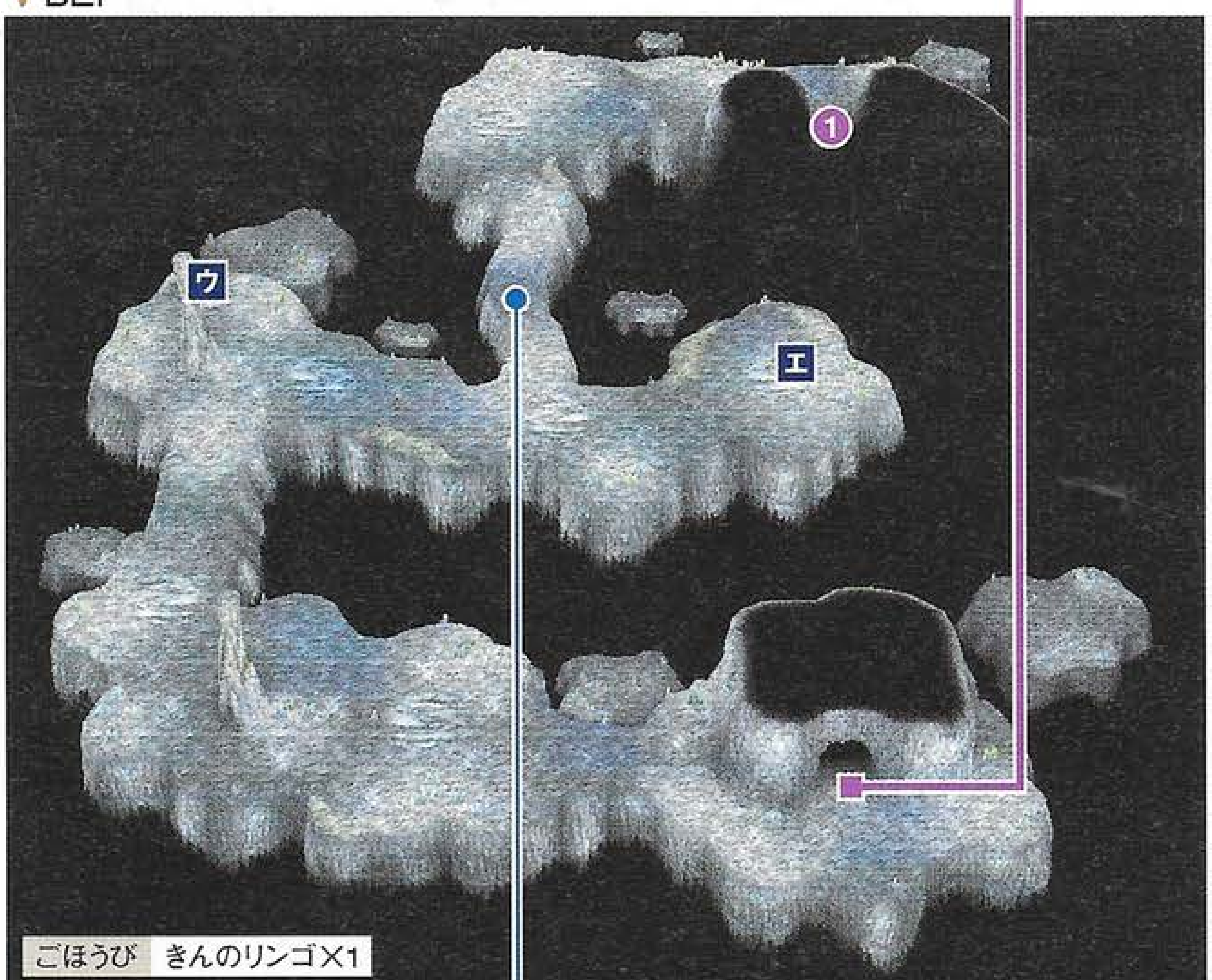
B1Fで戦うパーティには、暗黒魔道士が必ず含まれている。

マップ Map

▼B1F



▼B2F



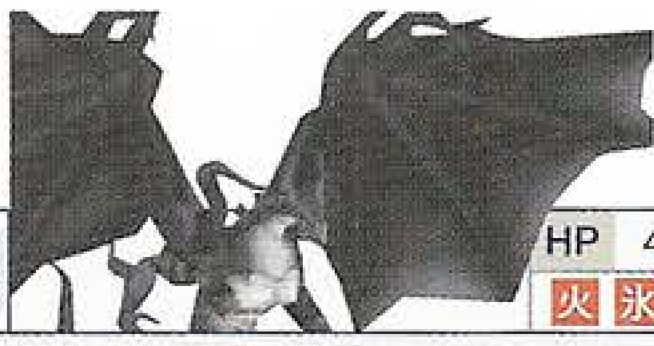
ベヒーモスとのイベントバトル

ここまで来たところで、ベヒーモスとのバトルが発生する。このバトルはアビリティ「エンカウントなし」をつけていても発生し、バトルから逃げ出すこともできない。また、以降でもB3Fで2回同じバトルが発生する。



アイテムリスト

ア	げんじのこて
イ	げんじのたて
ウ	げんじのよろい
エ	げんじのかぶと



Boss バハムート

▶P.308

HP	45001	種族	ドラゴン

火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回

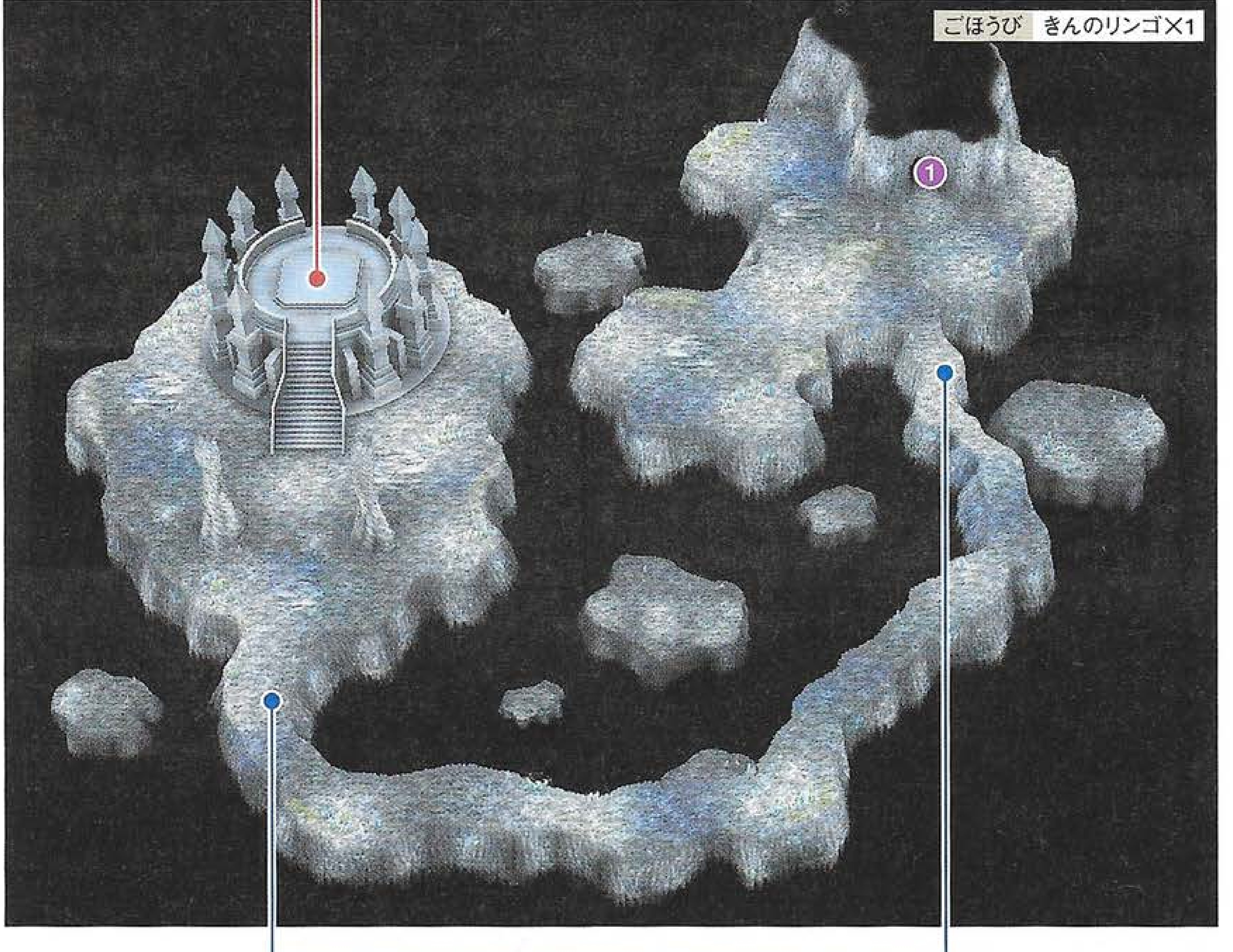
カウントダウンにあわせて守りを固める

5からカウントダウンが始まり、0になると「メガフレア」を放つ。攻撃はこれしかないが、驚異的な威力のため十分な警戒が必要だ。バトルが始まったら、まずは敵に「スロウ」、味方に「シェル」をかけておく。そしてカウントの序盤は攻撃に専念し、カウント2になったら「ぼうぎょ」で「メガフレア」にそなえる。あとはこの流れを繰り返せばいい。



「メガフレア」が直撃すると、まず助からない。味方全員で「ぼうぎょ」しておこう。

▼B3F



「ブリンク」で攻撃を回避

B3Fでは2カ所でベヒーモスとのバトルが発生する。ベヒーモスは魔法へのカウンターで発する「ミールストーム」以外、「たたかう」しか使わないので、「ブリンク」をかければ安全。また、マヒ状態にすることもでき、「かげしばり」ならカウンターの心配なくマヒ状態を狙える。召喚魔法もカウンターされないのでリディアは「タイタン」で攻めよう。



要注意



金竜×1
銀竜×1

「ブレイズ」や「いなずま」など、驚異的な威力の攻撃手段を多数持つ。加えてすべての属性を半減し、防御力も高い。「ホールド」「かげしばり」「ストップ」などを使用して、動けなくしてから各個撃破しよう。倒せば「きんのリンゴ」や「ぎんのリンゴ」が手に入ることがある。

Story Guide

バブイルの巨人 ～月の地下渓谷

月の民の館でフースーヤの口から語られたのは、ゴルベーザを操る真の黒幕、ゼムスの存在だった。バブイルの巨人を呼び覚まし、世界を焼き払おうとするゼムスのたくらみを阻止するため、地上へもどる一行だが、ひと足遅く巨人が復活してしまう。こうなれば巨人内部に潜入して、制御システムを破壊するしかない。



フローチャート How Chart

バブイルの巨人 ▶P.242

- **巨人内部の吹き抜け** 四天王を倒す
- **巨人制御装置** 制御システム・防衛システム・迎撃システムを倒す
- **セオドールの少年時代** クルーヤ、セシリアの順に会話する
- **巨人制御装置** 自動的に魔導船へ移動
  - **離脱** フースーヤ
  - **加入** カイン

魔導船 ▶P.229

- **魔導船** 飛翔のクリスタルを調べる

制御システムを破壊して巨人を止めよう

途中で脱出できないうえ、クリア後に再訪もできない。白地図やモンスター図鑑の完成をめざす際には、魔方陣のある場所まで進んでから、そこを拠点に少しずつもどっていくのが安全だ。なお、魔方陣のそばには「コテージ」や「しゅりけん」を売るネミングウェイがいる。



最後の戦いへ向けて月へ出発

飛翔のクリスタルを調べるまではメニューを開くこともできない。月へ到着した時点から、自由に行動できるようになる。



Check 地上へ引き返して最終決戦の準備

バブイルの巨人をクリアしたあと、バロン城にいる「赤き翼」の隊員からデカントアイテム「HP＋50％」をもらえる。同時にククロの家で武器屋が開業し、「ふうましゅりけん」などを購入できるようになるのだ。また、召喚魔法「バハムート」を修得していれば、幻獣の町でポーチカの母からデカントアイテム「リフレクかんつう」をもらえる。



「HP＋50％」をくれる隊員は、赤き翼隊員室の屋上にいる。



ミシディアの祈りの部屋には、これまでの仲間たちが集結する。

月の民の館 ▶P.236

2F 月の地下渓谷へ進む

いざ、最終決戦の地へ



フースーヤのデカントアイテムが1Fに出現している。入手したら2Fの中央にある青色の床を踏み、月の地下渓谷へ行こう。

月の地下渓谷 ▶P.246

B3F 白竜を倒し「ムラサメ」を入手

B5F ダークバハムートを倒し「ラグナロク」を入手

B7F 小部屋1 プレイグを倒し「ホーリーランス」を入手

B7F 小部屋2 ルナザウルスを倒し「リボン」を2個入手

B8F タイダリアサンを倒し「マサムネ」を入手



B12F ゼロムスを倒す

谷の奥底に潜む怨念

各所にボスが待ちかまえていて、強力な装備品を守っている。ボスを倒しこれらの装備品を集めながら進もう。なお、今までのダンジョンですべての白地図を完成させていれば、B11Fを踏破したときにデカントアイテム「トレジャーハント」が入手できる。



ここに出現するモンスターは、どれもボスに匹敵する強さを誇る。

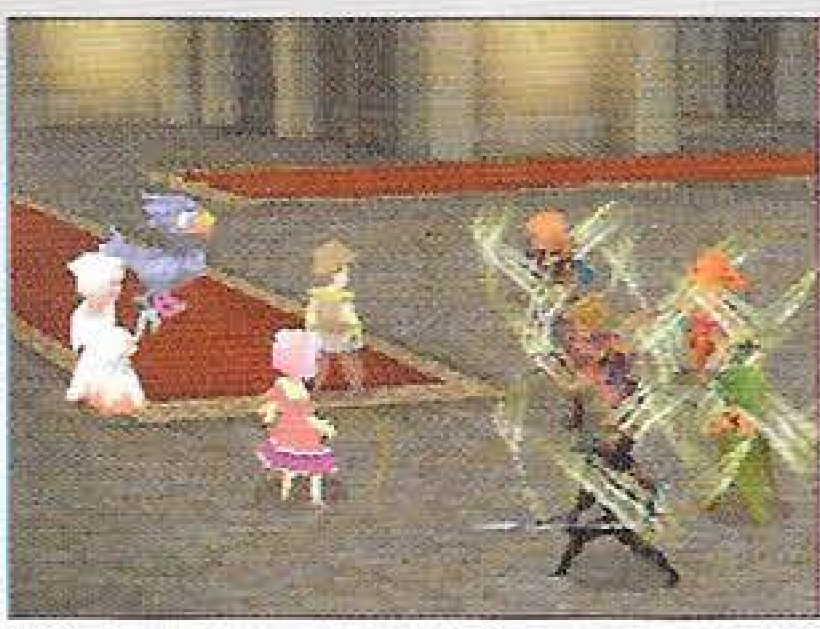


ボスが守っていない宝箱からも強力な装備品が手に入るのだ。

エンディングへ

最強の開発スタッフ、たけうち しょうを倒せ！

ドワーフ城の地下にある開発室には、バトルをしかけてくる開発スタッフたちがいる。そのなかでもっとも手強いのが、たけうち しょう&おどりこー&くろひよこ&しろまの4人組だ。初めて訪れたときには彼らに手も足も出せなかったが、ここまで冒険を進めてきたセシルたちなら勝機がある。ふたたびドワーフ城を訪れて、P.194の攻略法を参考に挑戦してみよう。



彼らは最後のボスにも匹敵する強さを誇っている。全力で戦いを挑もう。

Giant of Babil

バブイルの巨人

推奨レベル セシル64



Guide 「いのり」と「せいしんは」でMPを回復しよう

出現するモンスターはすべて雷属性が弱点なので、「サンダガ」や「ラムウ」が有効。しかしバブイルの巨人は途中で脱出できず、魔方陣もボス直前の1カ所しかない。「エーテル」を数多く持っているなら話は別だが、MPが切れると一気に不利になってしまう。そこで、バトル中に「いのり」と「せいしんは」を使い、MPを回復させながら進もう。



サーチャーとのバトルになったら、MPを回復する絶好のチャンスだ。

ショップリスト Shop List

道具屋							
ポーション	30	フェニックスのお	100	しゅりけん	650	かみがみのいかり	1200
ハイポーション	150	コテージ	500	ボムのみぎうで	1200	ほっきょくのかぜ	1200

出現するモンスター Monster

属性の■は弱点、■は半減(※)、■は吸収を示す



機械砲 ▶P.269
HP 6000 種族 マシーン
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

Caution: 威力の高い単体攻撃「ビーム」を連発する。自身の防御力は低いので、ほかのモンスターより優先して撃破しよう。



機械竜 ▶P.269
HP 18000 種族 ドラゴン・マシーン
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

Caution: 「ほのお」で全体に大ダメージを与えてくる。「ストップ」で動きを止めているうちに倒してしまいたい。

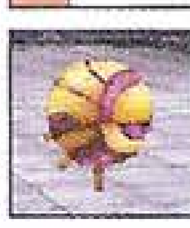


巨人兵 ▶P.270
HP 23000 種族 きょじん・マシーン
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

Caution: 出現率が低く、めったに会えないレアモンスター。「たたかう」のダメージが凄まじいので「ブリンク」を使おう。



機械兵 ▶P.269
HP 9800 種族 マシーン
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



サーチャー ▶P.274
HP 9350 種族 マシーン
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

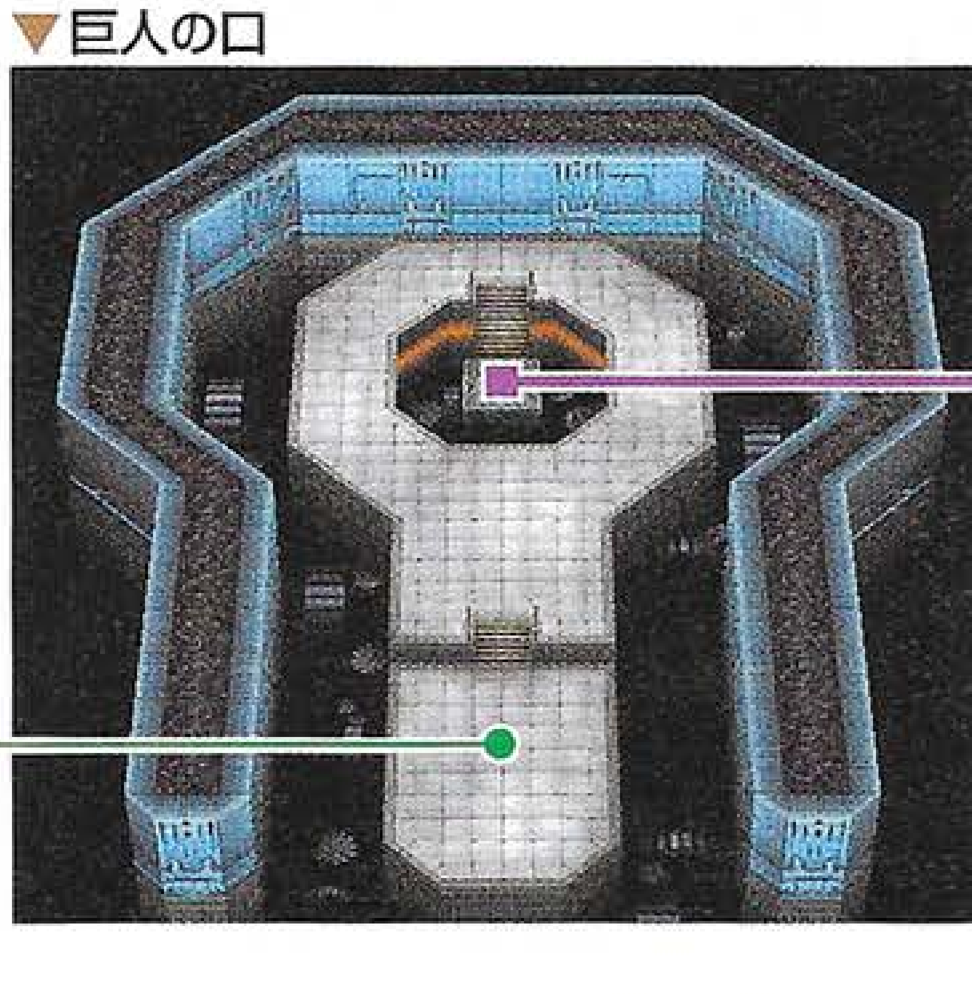


鉄騎兵 ▶P.281
HP 9999 種族 マシーン
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

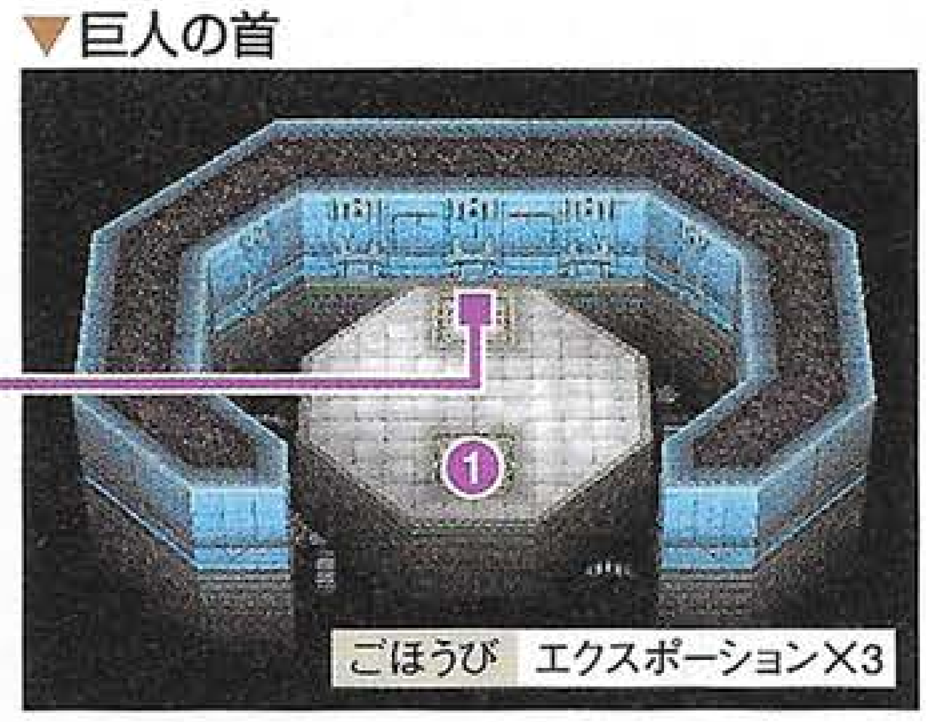
※土属性を半減するモンスターに「クエイク」と「どとん」は当たらない。

マップ Map

▼巨人の口



▼巨人の首



▼巨人の胸



ごほうび ばんのうやく×5

▼巨人の腹



ごほうび エーテルドライ×1

▼巨人内部の通路

P.244 巨人内部の吹き抜け④へ



ごほうび エリクサー×1

「しゅりけん」を買い込もう

ネミングウェイが店を開いている。次のボスは防御力が高いため、相手の防御力に関係なくダメージを与えられる「しゅりけん」を購入しておくといい。



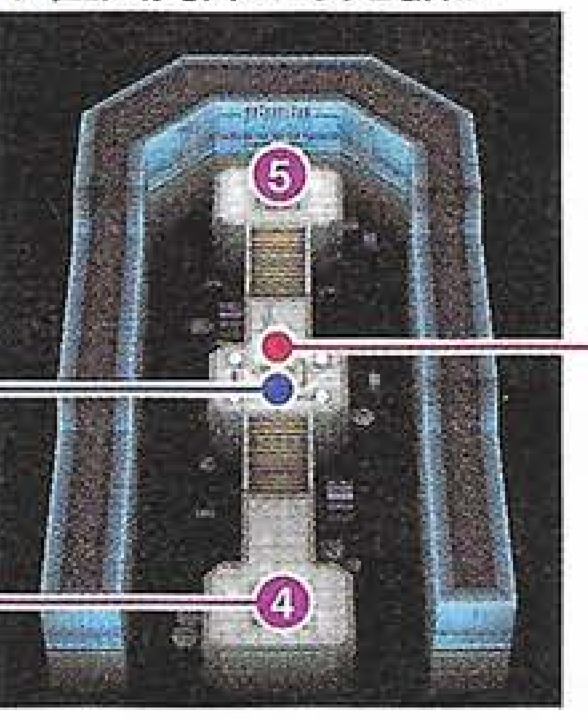
アイテムリスト

ア	ふうましゅりけん
イ	ハイポーション
ウ	アラーム
エ	エーテル
オ	よいちのや
カ	ぎんのリンゴ
キ	ソーマのしずく
ク	エリクサー

マップ

Map

▼巨人内部の吹き抜け



P.243 巨人内部の通路④へ

状態変化を防止できる装備を

四天王は状態変化を引き起こす攻撃を多用する。マヒ状態を防ぐ盾や、ちんもく状態を防ぐ「ルーンのうでわ」を装備しておこう。

Boss 四天王

▶P.309



スカルミリョーネ

HP	25000	種族	アンデッド

火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

カウンターされる行動はさけよう

前回同様にカウンターで「ガス」や「のろいのうた」を使ってくる。カウンターされない「イフリート」や「ケアルガ」で攻撃していこう。なお、次の敵は続けて登場するため、状態変化は持ち越される。今のうちに「ヘイスト」や「シェル」をかけておきたい。



アンデッドであるスカルミリョーネに「ケアルガ」をかければ、9999ダメージを与えられる。



カイナッツォ

HP	25000	種族	ー

火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

※ 水のバリア発生時は、氷属性が吸収、雷属性が弱点になる。

水のバリアは黒魔法で打ち消す

カウンターで使ってくる「ホールド」や「サイレス」は防具で防止できる。それよりも、やはり「つなみ」の阻止が最重要項目だ。

この時点だと「ラムウ」や「らいじん」など雷属性の攻撃は豊富だが、水のバリアを打ち消せるのは黒魔法のみ。リディアとフースーヤのどちらかは、いつでも「サンダー」を使えるように待機しておこう。



「スロウ」をかけて、カイナッツォが「つなみ」を発動するまでの時間を遅らせよう。



バルバリシア

HP	25000	種族	ー

火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

※ 竜巻形態のときは、風属性が吸収でなくなり、聖属性が弱点になる。

聖属性の攻撃魔法で攻めよう

前回あった強力なカウンターを使わなくなったため、戦いやすくなっている。ただし、竜巻形態になっても今回はそれを解除できない。

このときは物理攻撃が完全に回避されるため、魔法だけで攻撃するしかないのだ。竜巻形態のときは聖属性が弱点なので、リディアは「ドラゴン」、フースーヤは「ホーリー」で攻撃していこう。



「ミールストーム」を受けた味方をすぐ回復できるように、ローザは待機していよう。



ルビカンテ

HP	25000	種族	ー

火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

※ マント防御形態のときは、氷属性と水属性が吸収になる。

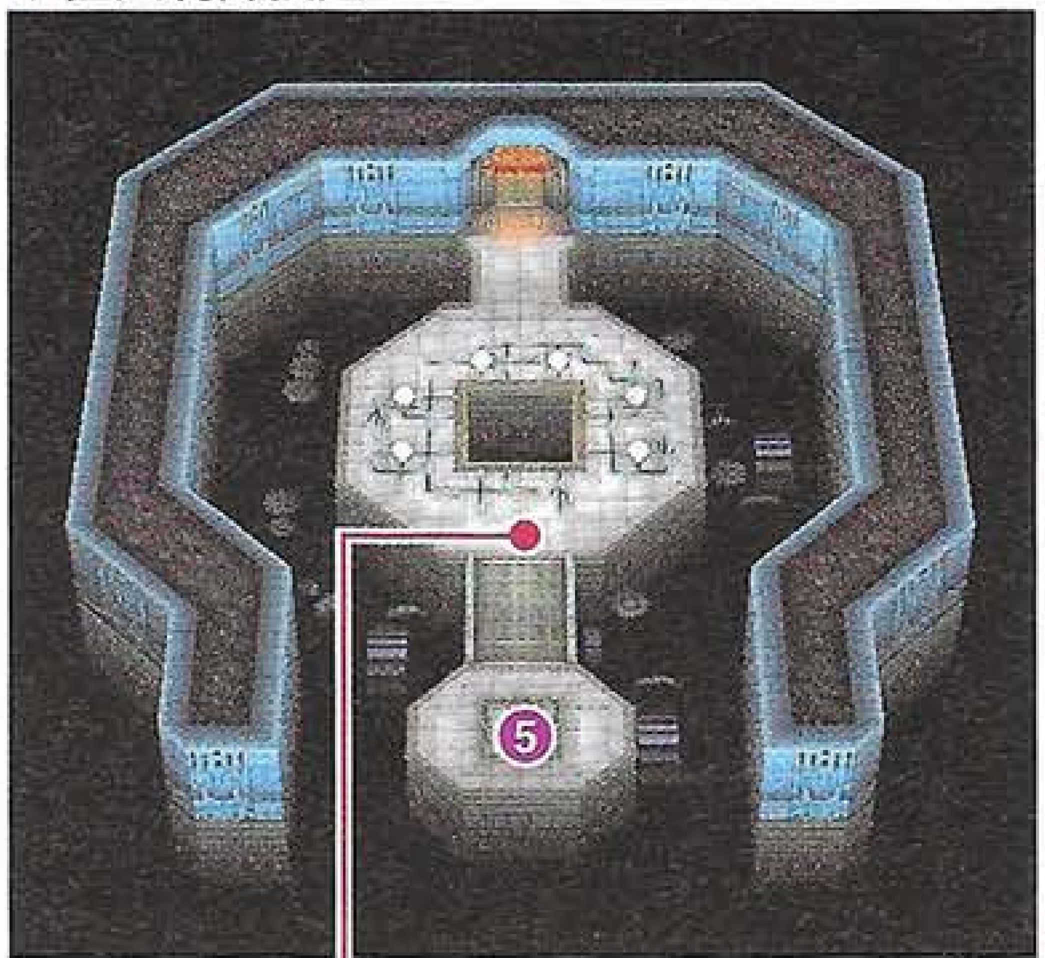
「ぬすむ」と「シヴァ」の連携で

属性に対する相性やカウンターで使用してくる魔法など、前回といくつか異なる点がある。しかし、形態によって氷属性と水属性が弱点と吸収に切り替わる点は同じ。また、「かえんりゅう」の使用条件、エッジの「ぬすむ」で形態を切り替えられる点も同様だ。したがって、前回と同じく「ぬすむ」と「シヴァ」を繰り返せば倒せるはずだ。



「スロウ」と「ヘイスト」を併用すれば、ルビカンテに1度も攻撃させずに倒せることも。

▼巨人制御装置





Boss 制御システム	▶P.310	制御システム	HP 30000	種族 マシーン
			火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回	

防衛システム	HP 12000	種族 マシーン	火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回
迎撃システム	HP 12000	種族 マシーン	火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

まずは迎撃システムに集中攻撃

迎撃システムが連発してくる「透過レーザー」は、一撃で全滅寸前に追い込まれるほどの威力を誇る。これを撃たれる前に、迎撃システムに「スロウ」をかけ、集中攻撃して倒すのだ。もし撃たれて誰かが戦闘不能になっても、復活はあと回しにしてとにかく撃破を優先しよう。

撃破に成功したら、次は制御システムを狙う。なぜならこの敵は、1体になると攻撃を開始するからだ。制御システムに「リフレク」がかかっていても、「ラムウ」なら弱点を突いてダメージを与えられる。



「透過レーザー」を撃たれてもHPの回復もあとまわし。とにかく撃破を優先だ。



防衛システムによる回復量は1000にも満たない。倒すのは最後でいい。

明かされる過去の出来事

制御システムを破壊したあとは、真の黒幕ゼムスの所業を知るために、過去の出来事を振り返ることになる。その一環として、セオドールという少年を操作して、彼の身に起こった出来事を追体験するのだ。時代は、ある人物によって地上に魔法や飛空艇の技術が伝えられたばかりの頃。セオドールの素性などについては、実際にプレイして確かめてほしい。



村人との会話で当時の世情をうかがい知ることができる。

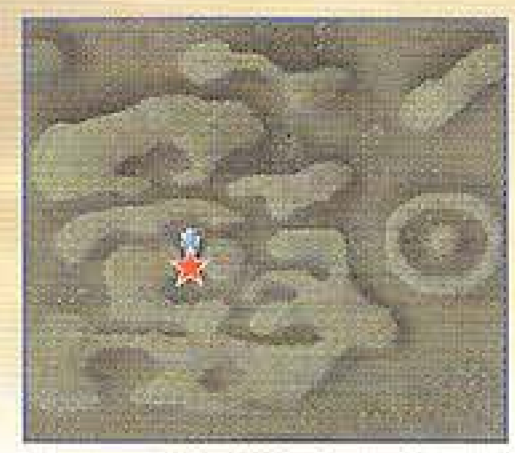


捨て子を発見する若き頃のバロン王。この捨て子はもしや!?

Lunar Subterrane

推奨レベル セシル70

月の地下渓谷



Guide MPを惜しまず全力で戦おう

モンスターの強さが尋常ではなく、1戦1戦を全力で挑まないと全滅しかねない。戦うときはMPを惜しまずに強力な魔法を連発しよう。もしMPがつきてしまったら、「エリクサー」ですぐに回復するのだ。ただし、ボス戦が多くあるため、通常のバトルで消耗するのは避けたいところ。「エンカウントなし」があるならセットするのも手だ。



B7Fまでなら「テレポ」を使って脱出できることも覚えておこう。

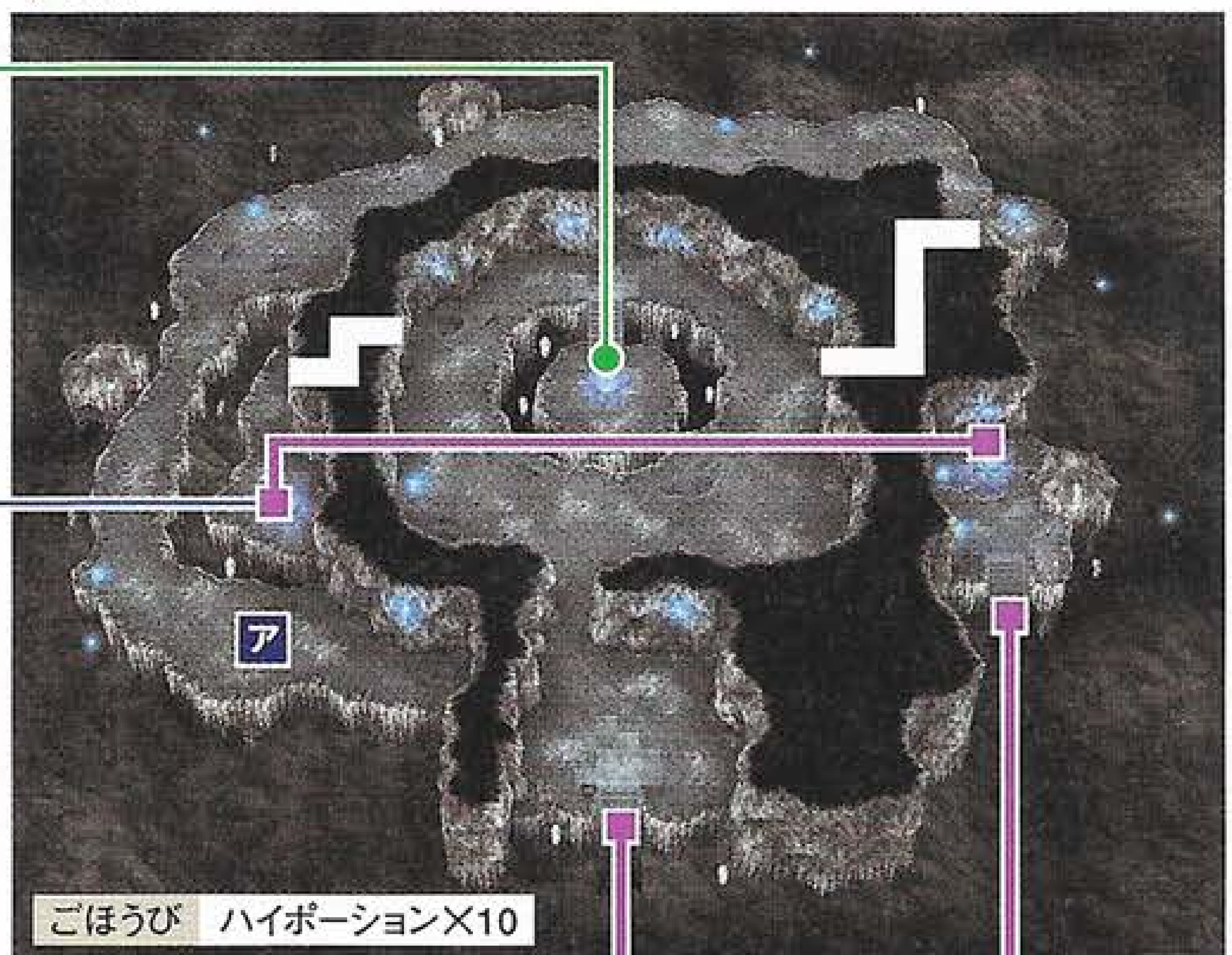
マップ *Map*

▼B1F

P.236 月の民の館 2Fへ

ワープで移動できる
青く光る場所に入ると、その対になる場所までワープする。これを利用して、奥へと進んでいこう。





▼B2F

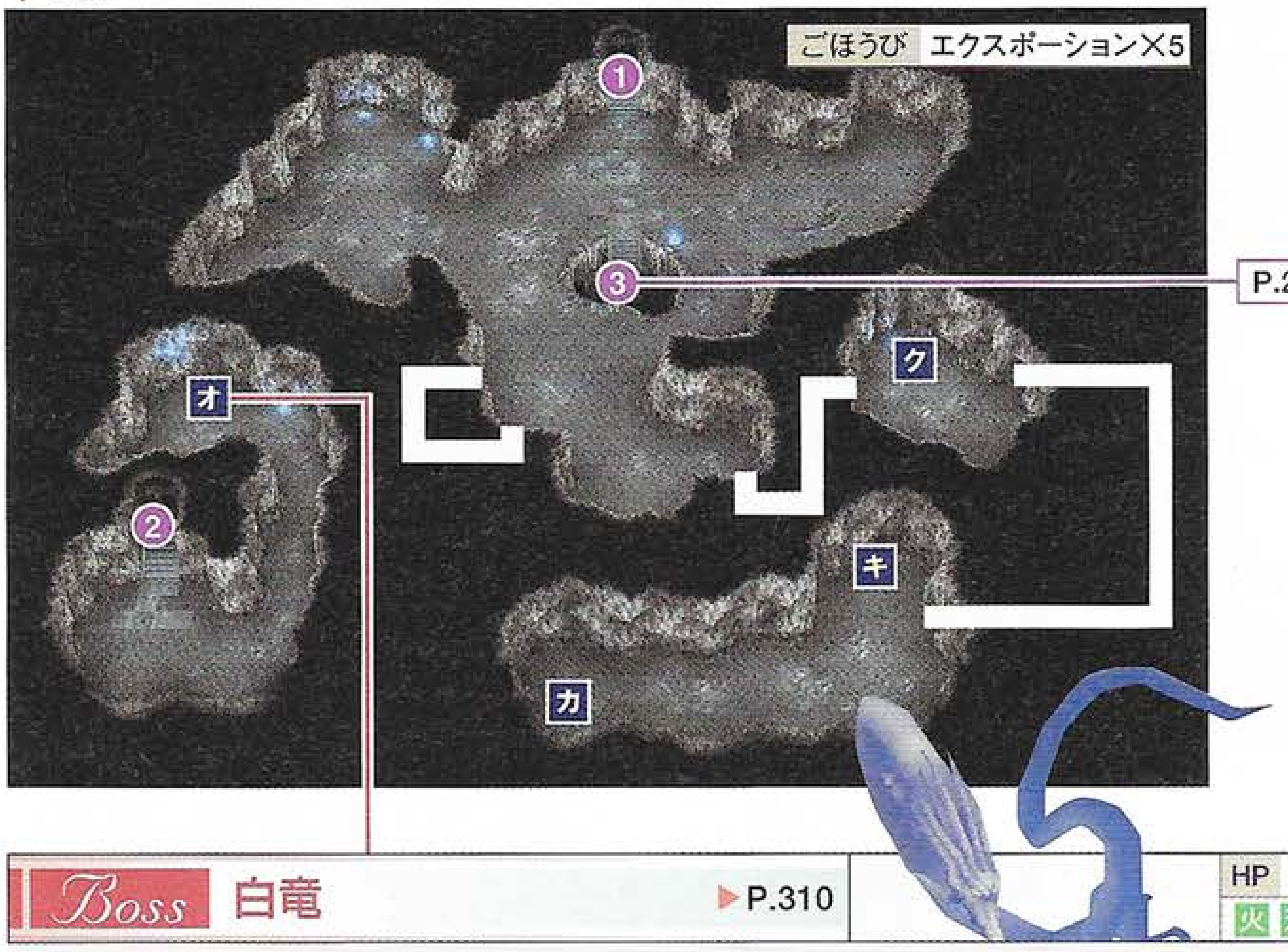


アイテムリスト

ア	くろしょうぞく ※1
イ	ドラゴンシールド
ウ	けんじゃのつえ ※2
エ	ファイアビュート

※1 巨人兵×1が出現。
※2 暗黒魔道士×1・月の女神×2が出現。

▼B3F



アイテムリスト

オ	ムラサメ
カ	ドラゴンのこて
キ	ドラゴンメイル
ク	ドラゴンヘルム

Boss 白竜 ▶P.310

HP	32700	種族	ドラゴン

火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

「ブリンク」と「フレア」を使おう

物理攻撃や召喚魔法に対して強烈なカウンターを使ってくるが、属性のない黒魔法ならカウンターされない。相手の攻撃を「ブリンク」で回避しつつ、リディアに「フレア」を連発させよう。「ミールストーム」でHPを1ケタにされても、「ブリンク」があれば倒されることはない。



リディアのレベルにもよるが、「フレア」を7発ほど当てれば倒せるはず。



セシルに「ブリンク」をかけておけば、味方をかばったときも回避できる。

出現するモンスター Monster

属性の■は弱点、■は半減(※)、■は吸収を示す



フェイズ ▶P.285
HP 37000 種族 マシーン
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回
Caution: 味方全体に「リフレク」をかけてくる。「ケアルガ」でHPを回復しにくくなるので、「ストップ」を使い動きを封じたい。



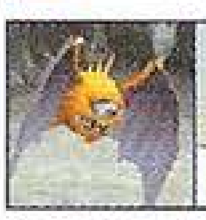
ブルードラゴン ▶P.288
HP 30000 種族 ドラゴン
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回
Caution: 「ひりゅうのやり」「りゅうのひげ」といったレアなアイテムを落とす。高威力の「ふぶき」を使うので、マヒ状態にして戦おう。



魔人兵 ▶P.291
HP 28000 種族 きょじん・マシーン
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回
Caution: 貴重な「くろのしっぽ」を落とすが、非常に攻撃力の高い強敵。「スロウ」をかけて、敵の手数を少しでも減らしたい。



レッドドラゴン ▶P.296
HP 50000 種族 ドラゴン
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回
Caution: 「熱線」が脅威なので、「ホールド」などでマヒ状態にしよう。倒すと、「あかのしっぽ」や「ひりゅうのやり」を落とす。



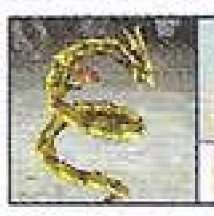
アーリマン ▶P.263
HP 25000 種族 —
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



暗黒魔道士 ▶P.265
HP 8670 種族 まどうし
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



巨人兵 ▶P.270
HP 23000 種族 きょじん・マシーン
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



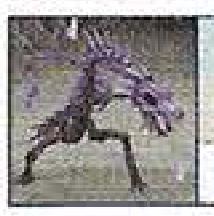
金竜 ▶P.271
HP 16400 種族 ドラゴン
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



銀竜 ▶P.271
HP 15000 種族 ドラゴン
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



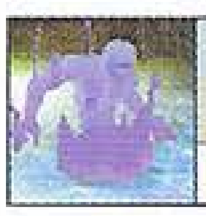
サウルスゾンビー ▶P.274
HP 24000 種族 ドラゴン・アンデッド
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



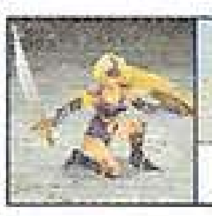
スカルドラゴン ▶P.277
HP 24000 種族 ドラゴン・アンデッド
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



ゼムスブレス ▶P.278
HP 40000 種族 —
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



ゼムスマインド ▶P.278
HP 20000 種族 —
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



月の女神 ▶P.280
HP 6800 種族 —
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



プリンプリンセス ▶P.288
HP 10000 種族 プリン
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



ベヒーモス ▶P.289
HP 46000 種族 —
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回



リルマーダー ▶P.295
HP 12000 種族 —
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

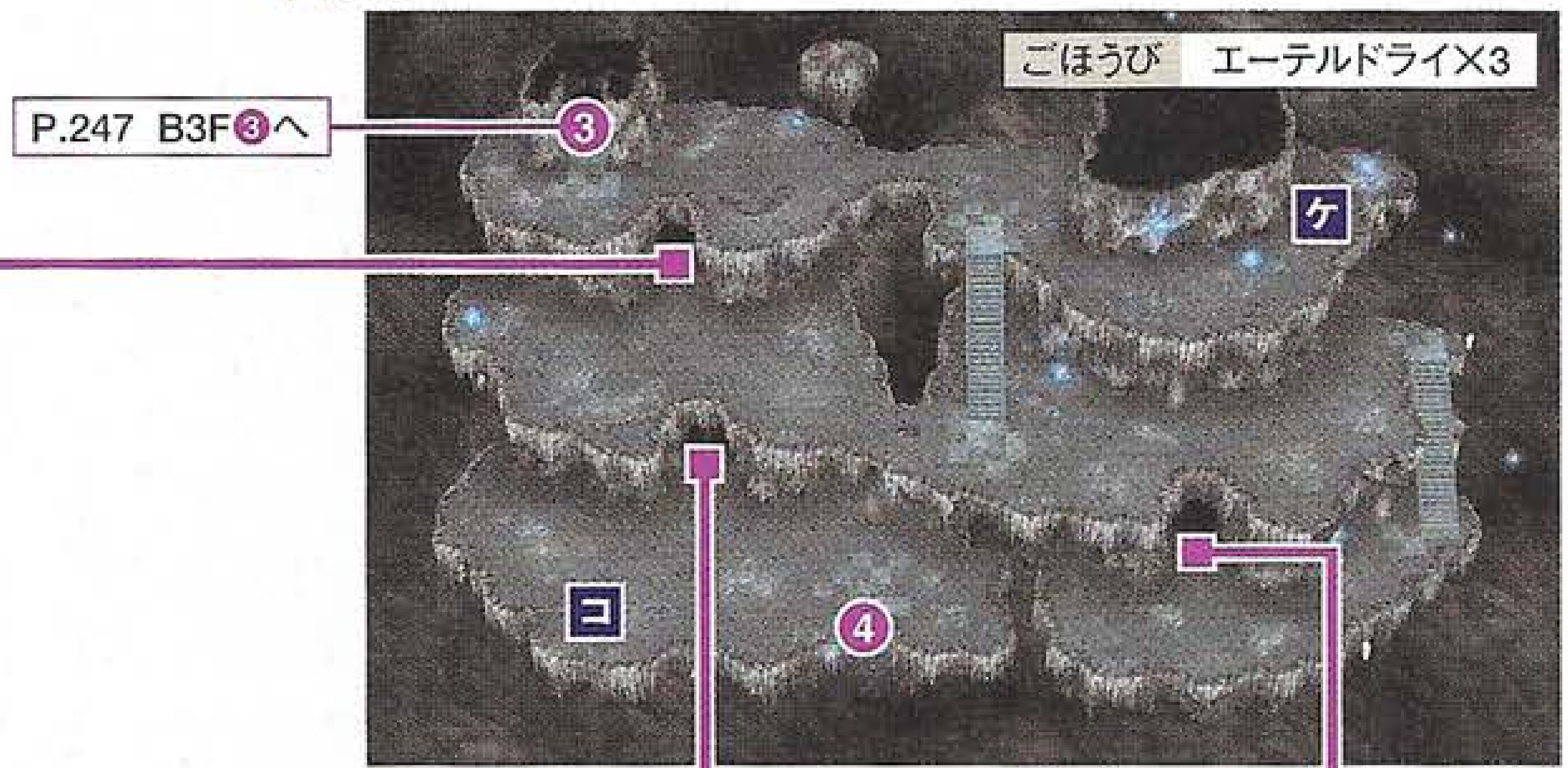
※ 土属性を半減するモンスターに「クエイク」と「どとん」は当たらない。

マップ Map

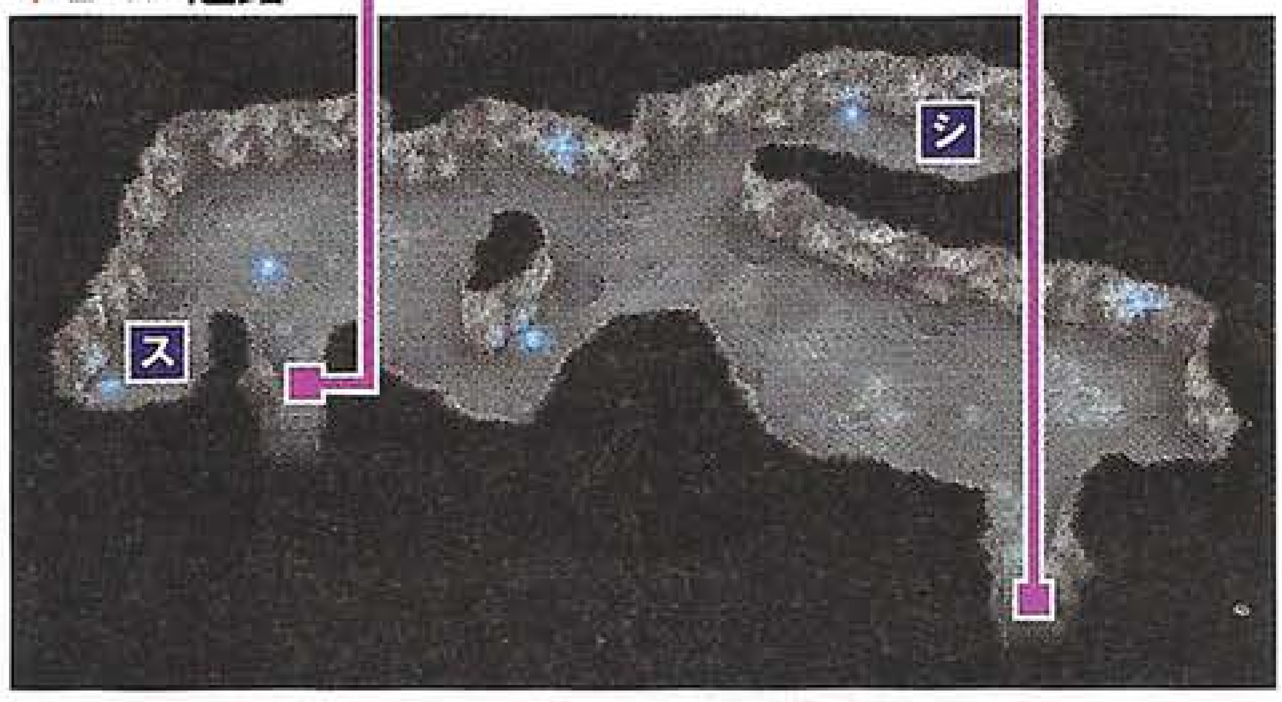
▼B4F 小部屋



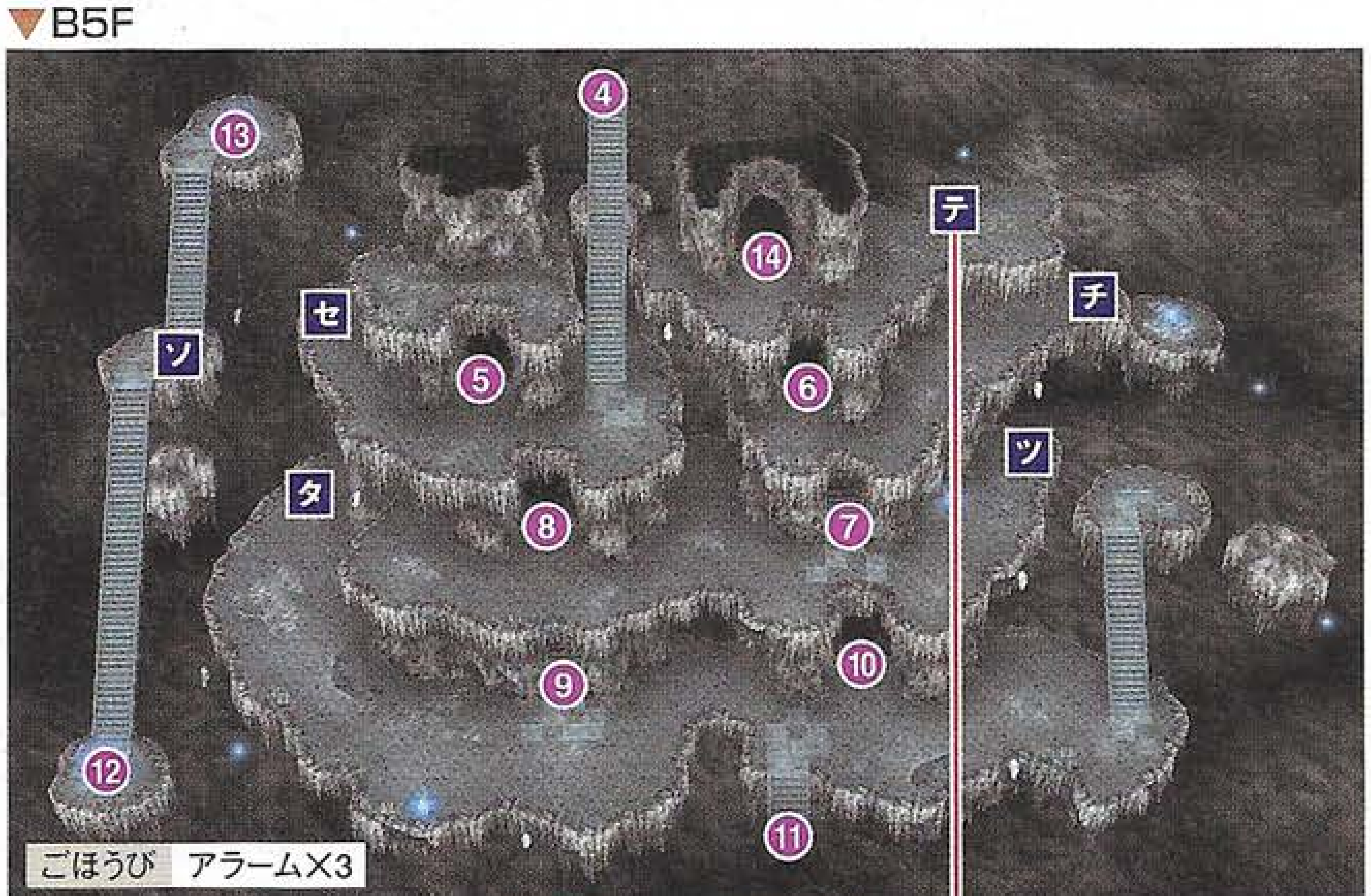
▼B4F



▼B4F 通路



▼B5F



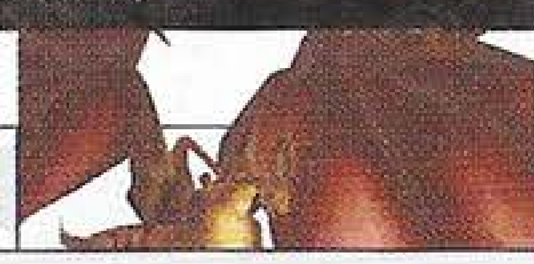
アイテムリスト

ケ	アルテミスのや
コ	ほしくずのロッド ※1
サ	エリクサー
シ	しろいきば
ス	エクスポーション
セ	クリスタルのたて ※2
ソ	まもりのゆびわ ※1
タ	クリスタルヘルム ※3
チ	クリスタルメイル ※1
ツ	クリスタルのこて ※4
テ	ラグナロク

※1 ベヒーモス×1が出現。
※2 ブルードラゴン×2が出現。
※3 サウルスゾンビー×1が出現。
※4 レッドドラゴン×1が出現。

Boss ダークバハムート

▶P.311



HP	60000	種族	ドラゴン

火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

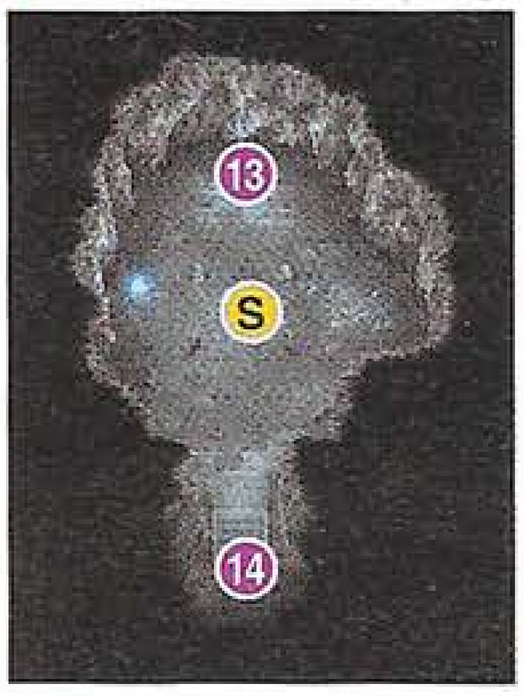
「リフレク」を解除して「フレア」を阻止

最初の行動では「メガフレア」を使い、そのあとは自分に「リフレク」をかけ、「フレア」を自分に反射させて攻撃してくる。「ディスペル」で「リフレク」を解除して、この攻撃を封じよう。なお、魔法攻撃にはカウンターで「フレア」や「メガフレア」を使ってくるため、物理攻撃だけで攻めるように。

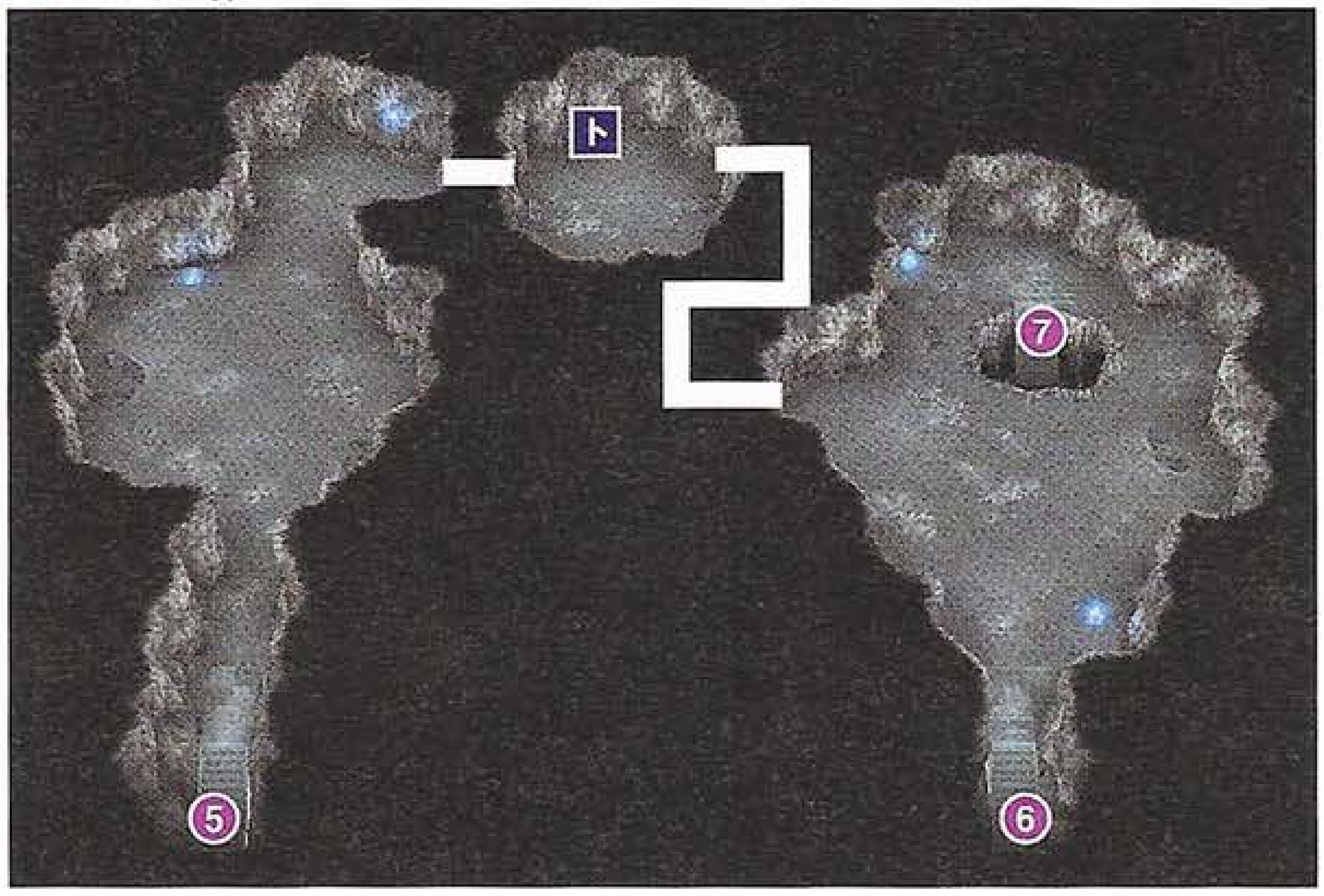


物理攻撃にも反撃はしてくるが、「ブリンク」で回避できる。

▼B5F セーブポイント



▼B5F 通路1

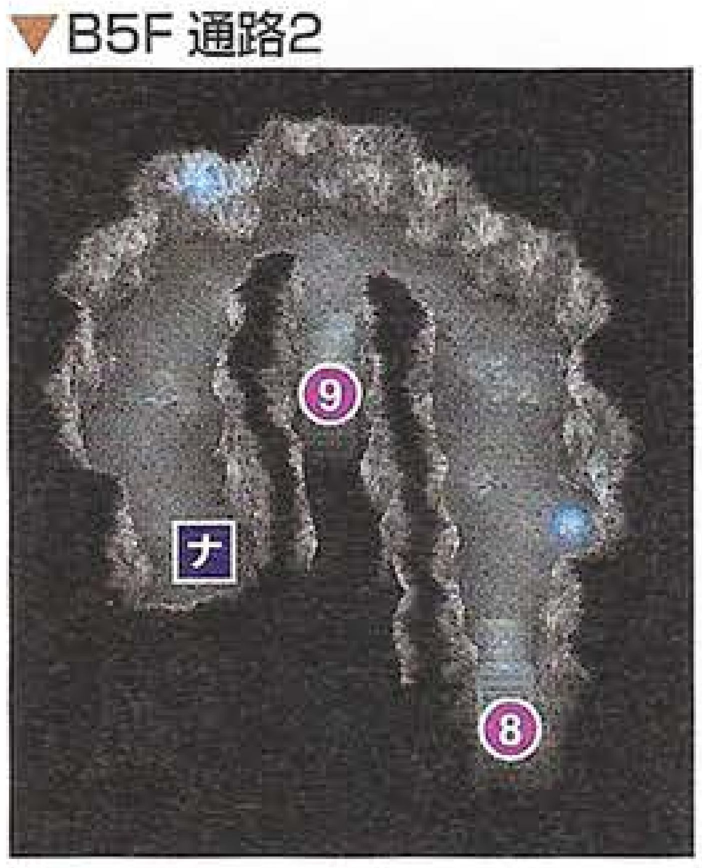


プリンプリンセスに挑戦

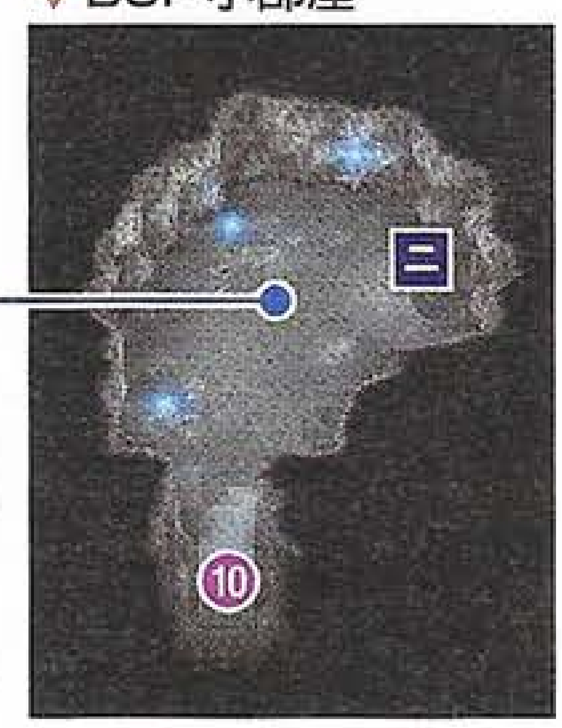
この部屋で「アラーム」を使うと、プリンプリンセス×3が出現する。ごくまれに「アダマンアーマー」と交換できる「ピンクのしっぽ」を落とすので、P.313を参考に狙ってみよう。



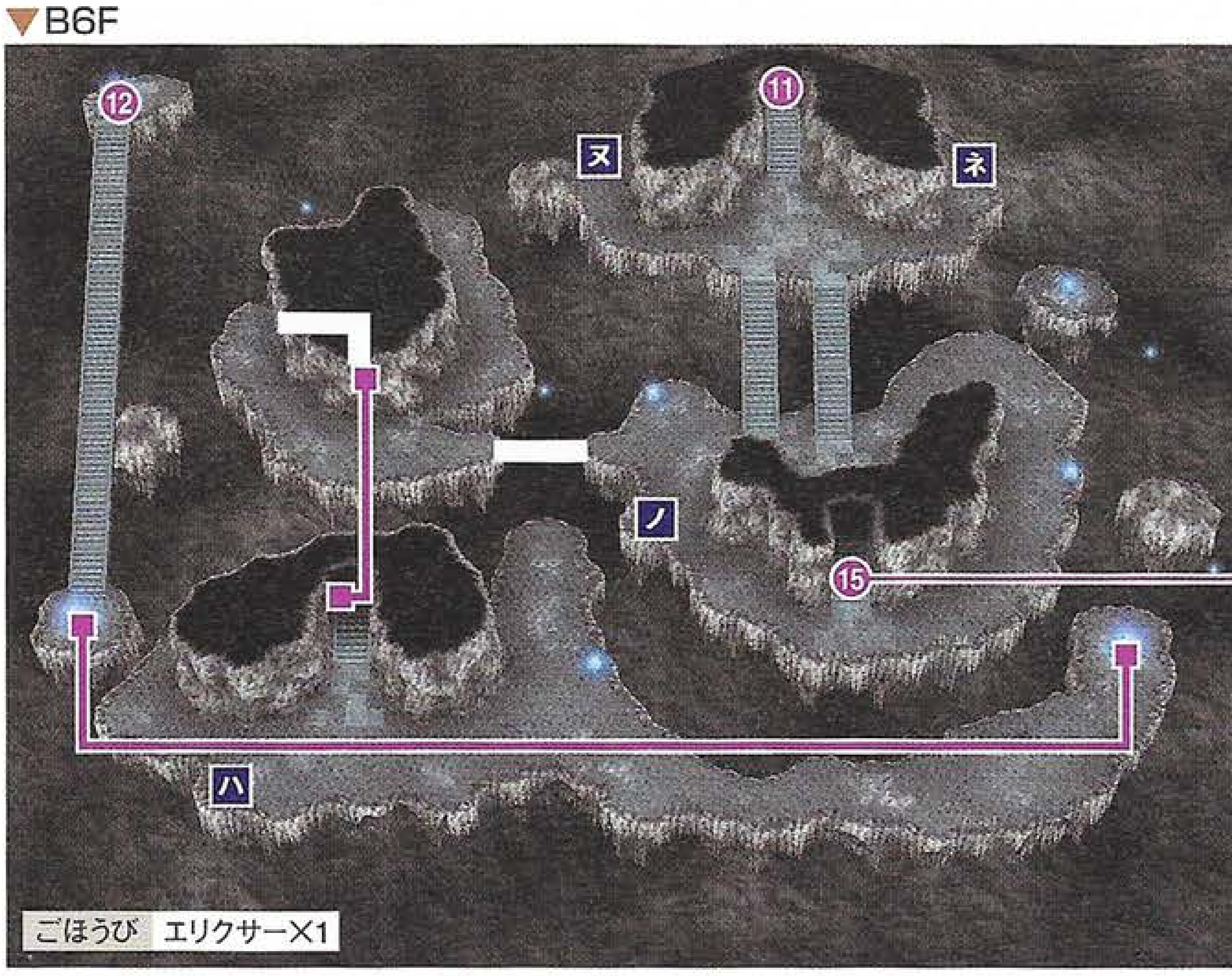
▼B5F 通路2



▼B5F 小部屋



▼B6F



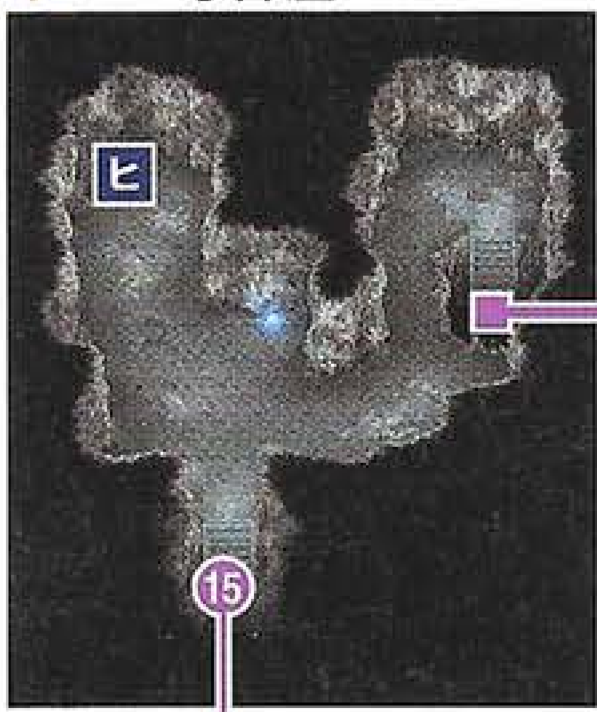
P.250 B6F 小部屋⑮へ

アイテムリスト

ト	まもりのゆびわ
ナ	しろのローブ
ニ	あかいきば
ヌ	ふうましゅりけん
ネ	ふうましゅりけん
ノ	コテージ
ハ	きんのリンゴ

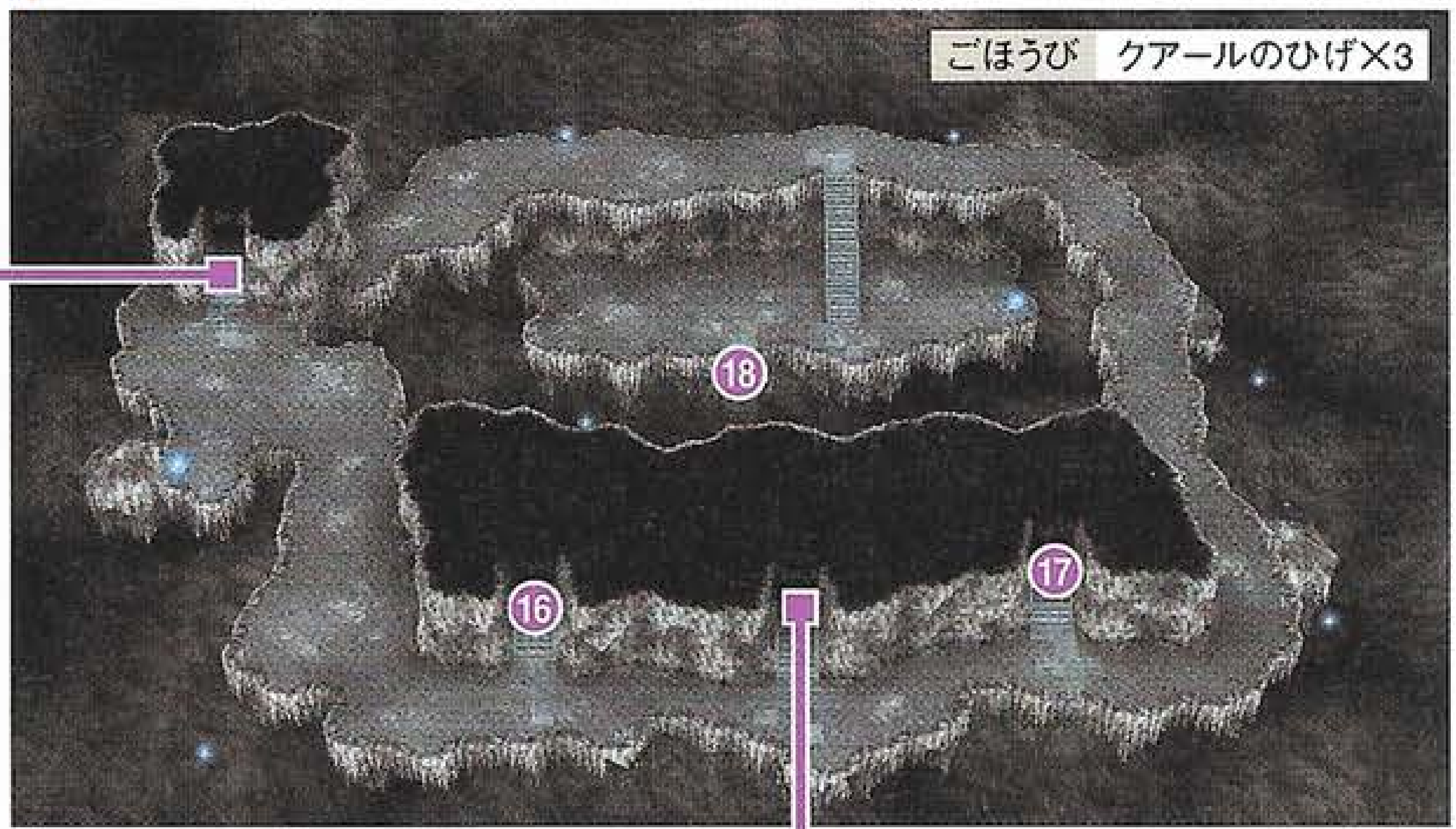
マップ *Map*

▼B6F 小部屋

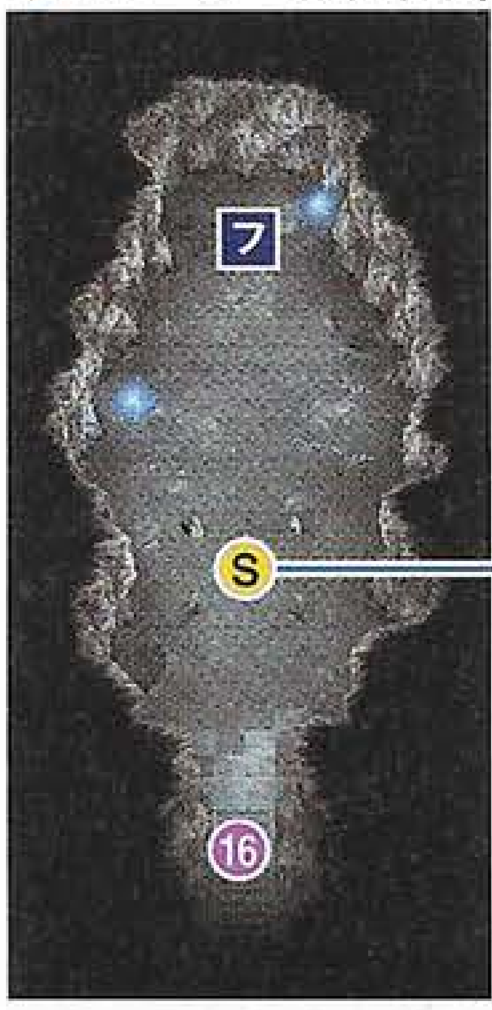


P.249 B6F⑮へ

▼B7F



▼B7F セーブポイント



最後のセーブポイント

最終決戦に向けた準備ができる最後の場所。これ以降はセーブポイントがないため、ルナザウルスやタイダリアサンといったボスを倒したら、ここへもどってセーブするといい。



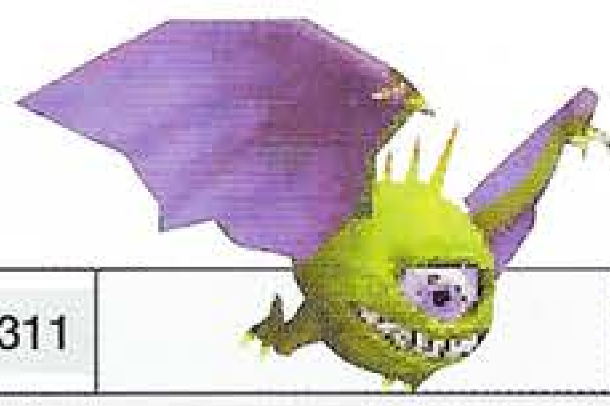
▼B7F 小部屋1



アイテムリスト

ヒ	ミネルバビスチェ ※
フ	コテージ
ヘ	ホーリーランス

※ 暗黒魔道士×1・月の女神×2が出現。



Boss プレイグ

▶P.311

HP	33333	種族	ー

火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

カウントが0になる前に倒せ

最初に味方全体に「死の宣告」をかけてくる。すると味方の頭上にカウントが表示され、0になると戦闘不能になってしまうのだ。したがって、このカウントが0になるまでにプレイグを撃破しよう。

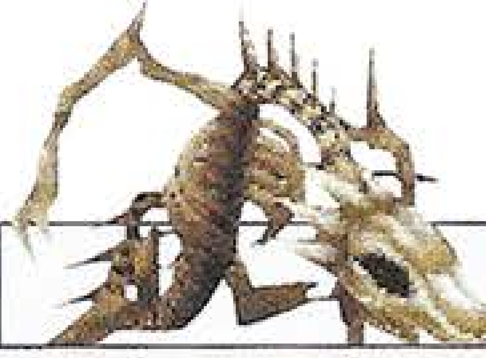
セシル、カイン、エッジはバーサク状態で物理攻撃し、リディアは威力の高い「フレア」を連発するといい。「ヘイスト」はプレイグが味方にかけてくれるため不要だ。なお、プレイグが「プロテス」と「シェル」で防御面を強化したときは「ディスペル」で解除するのを忘れないように。



プレイグは「かいふく」で自身のHPを回復する。手を休めずに攻撃をつづけよう。



「バーサク」や「ディスペル」のあとは、ローザも「ホーリー」で攻撃に参加だ。



Boss ルナザウルス

▶P.311

HP	46000	種族	ドラゴン・アンデッド

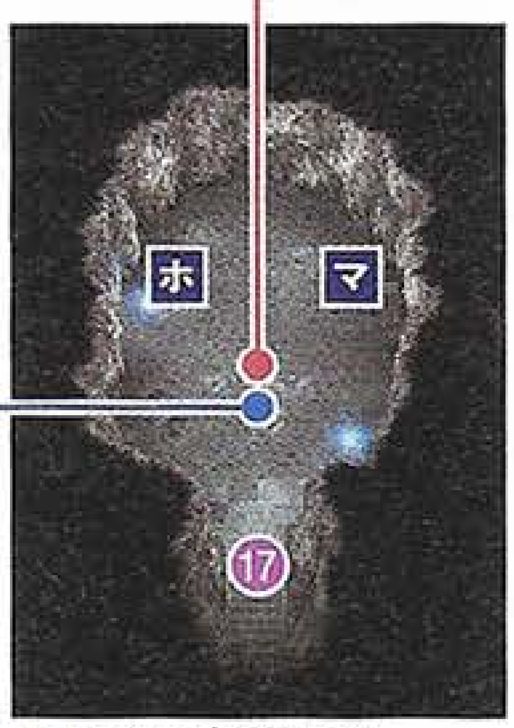
火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

「バイオ」を回避するため魔法だけで攻撃

物理攻撃をしかけると、自分に「リフレク」をかけたあとに「バイオ」を連発してくる。そのため魔法だけで攻撃するほうが安全だ。「ブリンク」で「たたかう」を回避しつつ、「ファイガ」や「ケアルガ」でダメージを与えていこう。なお、「くさいいき」の状態変化は、「ばんのうやく」や「エスナ」ですべて治せる。



カインは、「ホーリーランス」のアイテム魔法で攻撃すればいい。

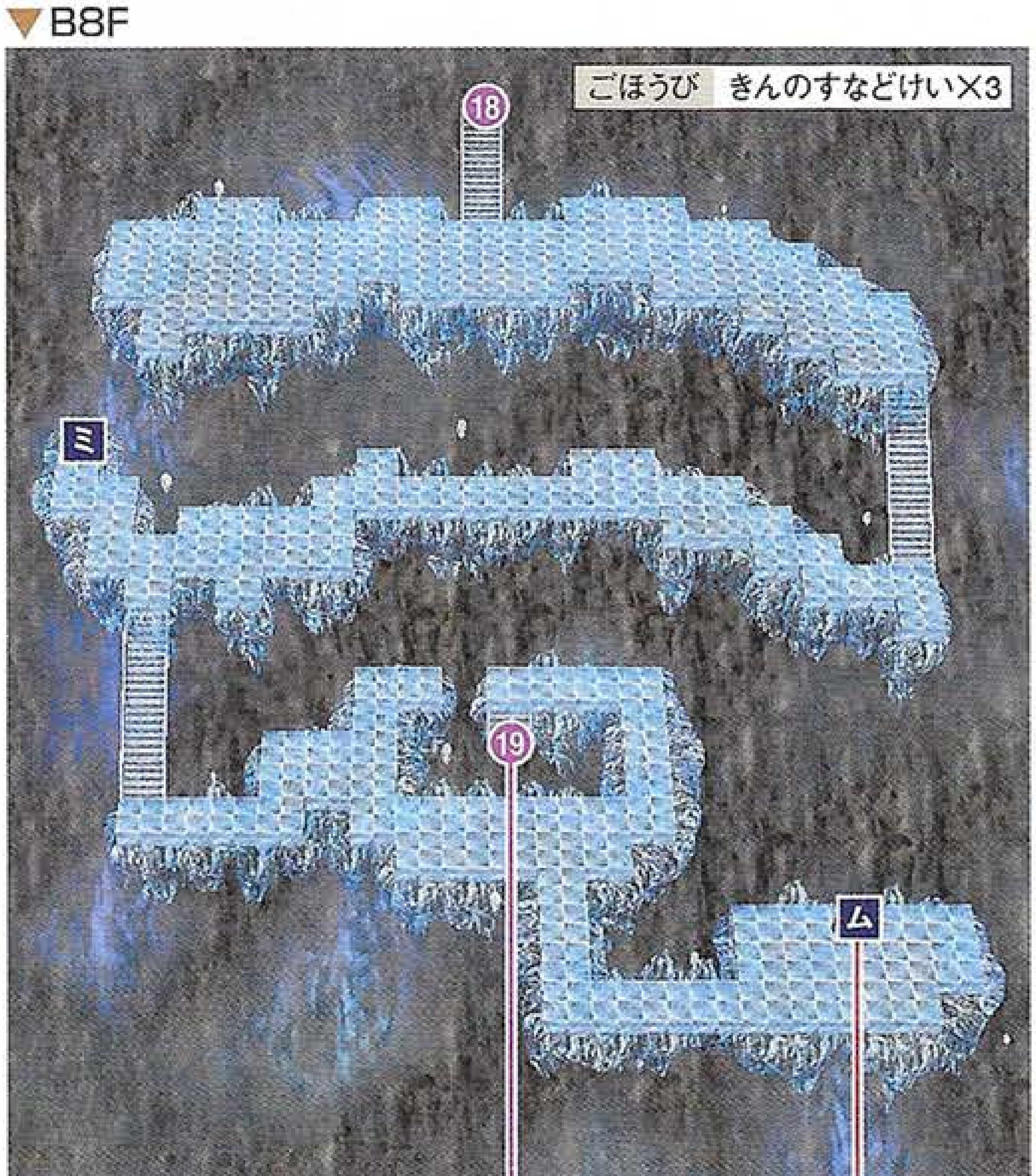


▲B7F 小部屋2

防具で状態変化を防止

ルナザウルスは「くさいいき」を多用する。「げんじのたて」「ねじりはちまき」「ルーンのうでわ」などを装備し、可能な限り状態変化を防止しよう。

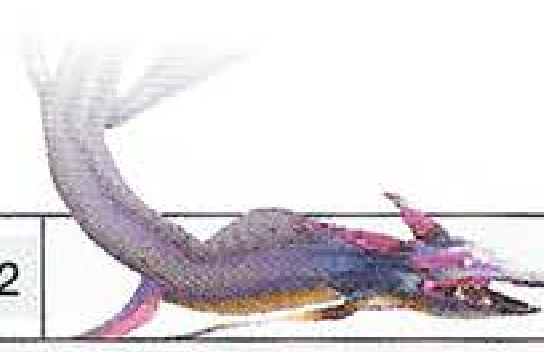
▼B8F



P.252 B9F⑲へ

アイテムリスト

ホ	リボン
マ	リボン
ミ	ふうましゅりけん
ム	マサムネ



Boss タイダリアサン

▶P.312

HP	50000	種族	—

火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

行動を把握して「おおつなみ」にそなえる

8ターンかけて、「おおつなみ」×2→「たたかう」×3→「おおつなみ」×1→「たたかう」×2と行動し、ひととおり終えると最初の「おおつなみ」にもどる。このサイクルを把握して、「おおつなみ」を使われる前に味方全員のHPを満タンにしていこう。

雷属性の魔法には「ワール」、それ以外の魔法には「ブレイズ」でカウンターしてくるため、こちらの攻撃は物理攻撃を中心にするといい。ただし「ブレイズ」ならダメージは少ないので、敵が「たたかう」を使うタイミングなら魔法で攻めるのもアリだ。



「おおつなみ」を「ぼうぎょ」をして耐えたら、すぐにHPを回復していこう。



「おおつなみ」を2連続で使うタイミングがあるので、「スロウ」もかけておきたい。

マップ *Map*

▼B9F

P.251 B8F⑲へ



▼B10F



▼B11F



マッピング完遂のごほうび

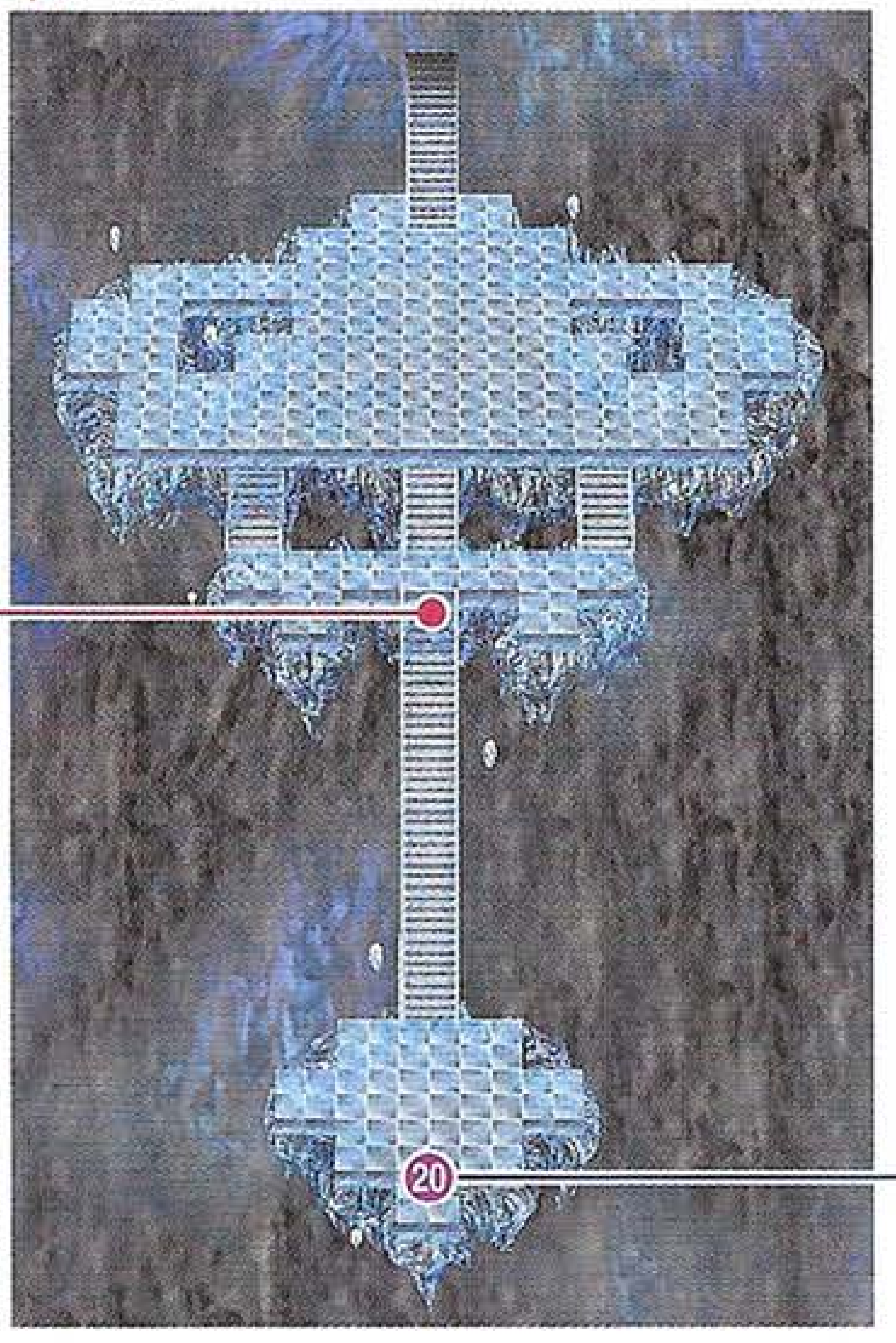
これまでにすべての白地図を完成させていると、B11Fを踏破した時点でデカントアイテム「トレジャーハント」が手に入る。2周目のプレイでも再入手できない貴重品だ。



アイテムリスト

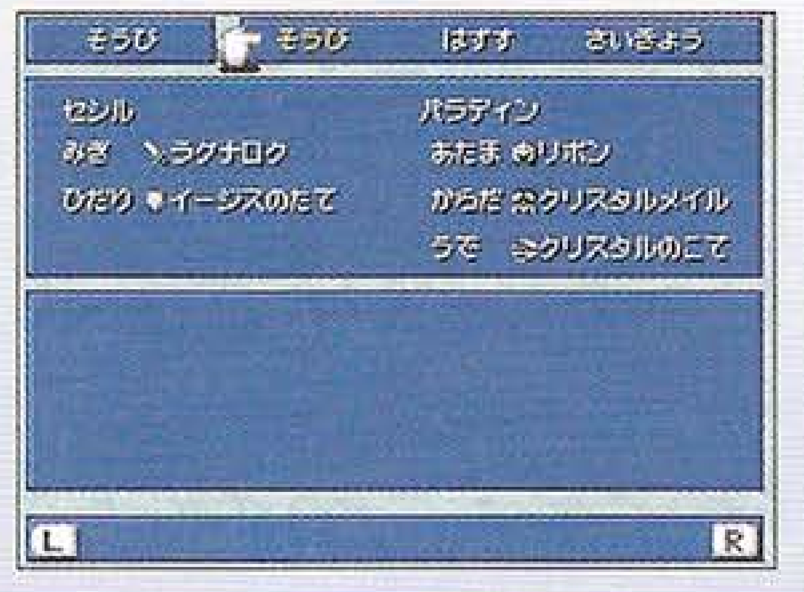
メ	エリクサー
モ	きんのすなどけい
ヤ	ふうましゅりけん
ユ	エリクサー

▼B12F



ラストバトルへの最終確認

ゼロムスは「ビッグバーン」や「メテオ」など強力な魔法攻撃をしかけてくるので、防具は魔法防御力を重視しよう。HPとMPはバトルの最初に全快するため、事前の回復は必要ない。



Boss ゼロムス

▶P.312



ゼロムス1	HP	????	種族	ー

火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

セシルが「クリスタル」を使おう

ゼロムス1には、いっさいの攻撃が通じない。これを打開するにはセシルが「クリスタル」を使い、形態を変化させる必要がある。味方に「ヘイスト」などをかけても、あとで「ブラックホール」によって効果が打ち消されてしまうため、最初のターンで「クリスタル」を使えばいい。



セシル以外のキャラクターは「クリスタル」を使うことができない。



形態変化後、すぐに行動できるように、ほかの味方は待機していよう。



ゼロムス2	HP	150000	種族	ー

火 氷 雷 水 土 風 聖 闇 回

「ビッグバーン」のあとはHP回復を優先

ゼロムスが身を震わせたら、威力の高い「ビッグバーン」を使用する合図。全員「ぼうぎょ」で守りを固めておこう。また、ゼロムスはHPが20%以下になると、「メテオ」→「アスピル」→「ワール」という順で行動するようになる。「ビッグバーン」のあとに「メテオ」を使われると、連続で大ダメージを受けてしまうので、「ビッグバーン」のあとはHPを回復するまで攻撃を控えるといい。

なお、ゼロムスはHP20%以下になったら、「ブラックホール」をもう使用しなくなる。カウンターを覚悟のうえ「スロウ」をかけておこう。そうすれば、「ワール」のあと「メテオ」を使うまでの時間に余裕ができ、味方のHPを回復しやすくなるのだ。



2周目でプロトバブイルに挑戦するため、ゼロムスから「ダークマター」を盗もう。



魔法で攻撃すると「フレア」などでカウンターされる。物理攻撃だけで攻めよう。

Challenging Second Play

2周目にチャレンジ!

エンディングを見たあとにクリアデータをセーブすれば、2周目のプレイに挑戦できる。1周目で入手したアイテムが一部引き継がれるほか、1周目では登場しなかった強力な隠しボスとも戦えるのだ。

いろいろな要素を引き継いでゲーム再開

クリアデータをロードすると、右の要素を引き継いだ状態でオープニングから冒険を再開できる。なかでも注目したいのはデカントレベルを引き継ぐ点。たとえば、1周目でヤンのデカントレベルを3にしていれば、2周目ではヤンにデカントアイテムを使わなくても「けり」と「がまん」が手に入るのだ。一方、ネミングウェイのイベントやマップの踏破状況も引き継ぐため、1周目で右下表のアイテムを手に入れた場合は再入手できない。



2周目ではメニュー画面やセーブ画面の左下に、★マークが表示される。

2周目に引き継がれる要素

- デカントアイテムで修得したアビリティ
- キャラクターのデカントレベル
- 下画面に表示されるマップの踏破状況
- ネミングウェイのイベントの進行状況
- モンスター図鑑、イベントシアター、ジュークボックス
- ポーチカ(修行のスコア、描いた顔、手に入れた服)
- プレイ時間
- きんのリンゴ、ぎんのリンゴ、ソーマのしずく、アダマンアーマー、オニオンの名がつく装備
- デカントアイテム、召喚アイテム、ネズミのしっぽ以外のしっぽ、ダークマター

再入手できないデカントアイテム

- トレジャーハント
- サミング
- ○○へのおもい
- エンカウントなし

2周目では隠しボスが登場!

2周目では、1周目には登場しなかったゲリュオン、プロトバブイルという2体の隠しボスと戦える。ゲリュオンは初めバブイルの巨人にいるが、ダンジョンをクリアしたあとは試練の山でも戦えるようになる。また、プロトバブイルと戦うには、ゼロムスから盗めるアイテム「ダークマター」が必要だ。どちらのボスも圧倒的な強さを誇るので、入念に準備をしてから挑むようにしたい。

ゲリュオンの居場所

巨人内部の吹き抜け ▶P.244



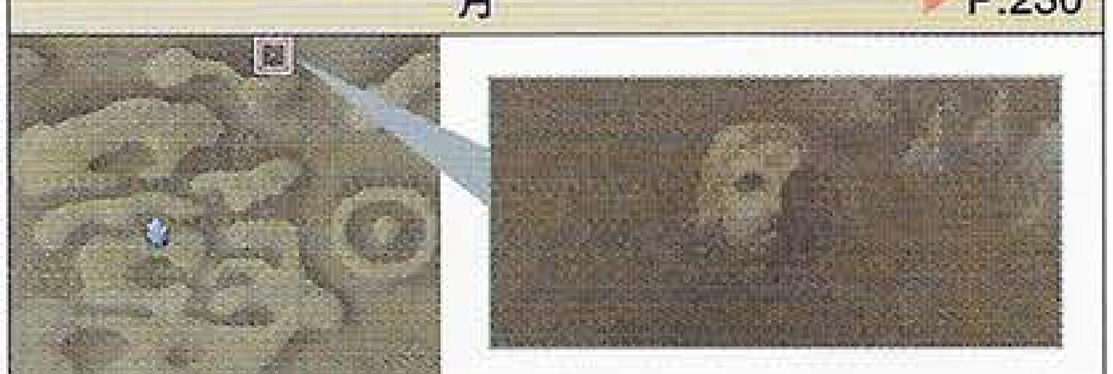
試練の山 山頂 ▶P.149



どちらで戦ってもボスの強さは同じ。月の地下渓谷でアイテムを集めてから、試練の山で戦うほうが勝算は高い。

プロトバブイルの居場所

月 ▶P.230



月にある人面岩を調べ、「ダークマター」を選べばバトル開始。ゲリュオンよりもさらに手強い究極のボスだ。

隠しボスに挑むときはアビリティが大切

隠しボスはどちらも強く、特定のアビリティを駆使しないと勝つのは難しい。また、ステータスを高めておくことも大切なので、レベル71以降のレベルアップ時にセットするアビリティも重要だ。2周目では、下表を参考にデカントアイテムを計画的に使っていこう。なお、2人以上に覚えさせたいアビリティは、1周目でも入手しておき、どちらかのキャラクターに使っておこう。



HPとMPは成長アイテムでも上げられる。P.027を参考に、できるだけ集めておきたい。

修得したいアビリティ(赤字は2人以上に覚えさせたいもの、青字は一度しか入手できないものを示す)

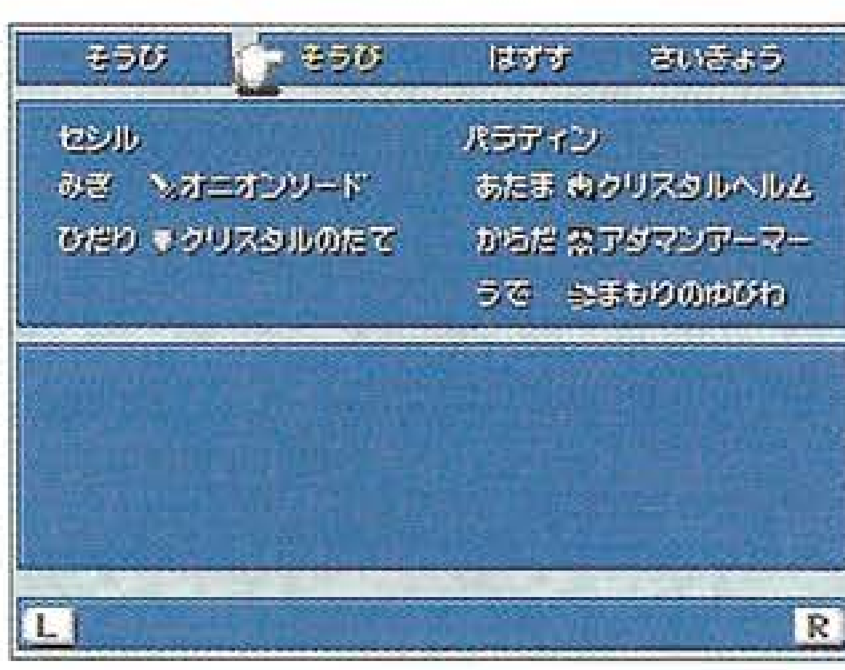
名前	ボス戦用に覚えたいアビリティ					成長用に覚えたいアビリティ		
セシル	HP+50%	うたう	がまん	せいしんは	ひきつける	○○へのおもい	―	―
カイン	あんこく	げんかいとっぱ	ためる	―	―	くすり	フェニックス	―
リディア	MP+50%	うそなき	はやくち	れんぞくま	―	かえんりゅう	たつまき	ふんばる
ローザ	MP+50%	はやくち	まほうぜんたいか	れんぞくま	―	かえんりゅう	ふんばる	―
エッジ	かくれる	せいしんは	フェニックス	―	―	あんこく	たつまき	つなみ

レベル71以降のレベルアップ時にセットしたいアビリティ(赤字は特に高めておきたいステータス)

名前	セットしたいアビリティ					レベルが1上がるごとのステータスの成長値						
						HP	MP	力	素早さ	体力	知性	精神
セシル	○○へのおもい	うたう	がまん	しろまほう	アイテム	30	10	1	2	2	1	2
カイン	くすり	げんかいとっぱ	ジャンプ	フェニックス	アイテム	30	5	2	2	2	1	3
リディア	かえんりゅう	たつまき	ふんばる	れんぞくま	アイテム	20	15	2	2	2	2	2
ローザ	かえんりゅう	ねらう	ふんばる	れんぞくま	アイテム	20	10	2	2	2	1	1
エッジ	あんこく	たつまき	つなみ	フェニックス	アイテム	20	10	2	1	2	2	3

究極の装備をそろえてボス戦にそなえる

隠しボスを倒すには、強力な装備品も不可欠となる。P.256とP.258にそれぞれの戦いでオススメの装備品を掲載したので、ボスに挑む前にこれらを集めておきたい。これらの多くは月の地下渓谷まで行けば拾えるが、以下の2つだけは手に入れるのが困難。それぞれ特定のモンスターが非常に低い確率で落とす、「○○のしっぽ」というアイテムを手に入れる必要があるのだ。



これらの装備があればあるほど有利に戦える。最低でも1つずつは手に入れておきたい。

装備品の入手方法(交換する場所はP.227を参照)

アダマンアーマー



「ピンクのしっぽ」と交換できる防具。月の地下渓谷B5F 小部屋で「アラーム」を使うと出現するプリンプリンセスが、0.4%の確率で落とす(P.313参照)。

オニオンソード



レッドドラゴンが落とす「あかのしっぽ」と交換すれば手に入る。このモンスターは月の地下渓谷B8F～B10Fで、「アラーム」を使えば高確率で遭遇できる。



VS ゲリュオン
▶詳細なデータはP.312

属性&状態変化の多彩な攻撃を持つ

HP	200000
推奨レベル	全員70以上

パーティ全員にダメージを与えてくる特殊攻撃には、どれも属性がついている。加えて状態変化を引き起こす攻撃も豊富だ。右に記した属性と状態変化を防げる防具を装備して挑もう。

また、物理攻撃に対してカウンターで「のろいのうた」を使うが、「なげる」ならカウンターされない。ここは魔法攻撃と「なげる」を中心にダメージを与えていくのだ。そのために「エリクサー」を5個以上、「しゅりけん」を50個以上用意しておきたい。

ゲリュオンの特徴

- 火、水、土、風属性の攻撃を吸収する
- ターンが回るのが早い
- 「たたかう」のダメージが非常に大きい
- ねむり、ちんもく、くらやみ、どく、デス、ひんし、じょじょにせきか、のろい状態を引き起こす
- 火、雷、水属性の全体攻撃を使う
- 物理攻撃に対して、カウンターで「のろいのうた」を使う

キャラクター別の戦術



セシル ▶ 前衛

装備品	アビリティ
ラグナロク	うたう
クリスタルのたて	しろまほう
クリスタルヘルム	せいしんは
クリスタルメイル	(なんでもOK)
クリスタルのこて	アイテム

味方のサポートがメイン

ローザは多くの魔法を使うのに忙しいため、「シェル」を使う役目はセシルにまかせよう。また、最大HPが高く、倒されにくいセシルは「せいしんは」を使うのに向いている。「シェル」と「せいしんは」を使ったあとは、消費アイテムを駆使したり、「えいゆうのうた」を使って味方をサポートしていくのだ。



カイン ▶ 後衛

装備品	アビリティ
ホーリーランス	ホーリーランス
ドラゴンシールド	(なんでもOK)
リボン	(なんでもOK)
ドラゴンメイル	(なんでもOK)
ドラゴンのこて	アイテム

アイテムを駆使して味方を助ける

「ホーリーランス」のアイテム魔法でダメージを与えつつ、治療アイテムで味方をサポートする。上記の装備だと、セシルはじょじょにせきか状態を、エッジは、ねむり状態以外を防げないので、彼らが状態変化にかかったらすぐに治してあげよう。「くすり」があるなら、2人同時に治せるようにセットしておくといい。



リディア ▶ 後衛

装備品	アビリティ
ほしくずのロッド	れんぞくま
―	うそなき
リボン	はやくち
ひかりのローブ	MP+50%
まもりのゆびわ	アイテム

得意の黒魔法でダメージを与える

「うそなき」のあと「れんぞくま」で黒魔法を連発し、大ダメージを与えていく。基本的には威力の高い「フレア」を2回使えばいいが、ゲリュオンにはスリップ状態も通用するので、「バイオ」を織り交ぜるのがオススメ。なお、MPを節約したいときは、「ほしくずのロッド」のアイテム魔法で攻撃するのも手だ。



ローザ ▶ 後衛

装備品	アビリティ
けんじゃのつえ	れんぞくま
―	まほうぜんたいか
きんのかみかざり	MP+50%
アダマンアーマー	(なんでもOK)
のろいのゆびわ	アイテム

パーティの生命線を握る

「ケアルガ」「レイズ」「ブリンク」などを使って味方を守ったり、「スロウ」と「ヘイスト」を使って敵より味方の行動機会を多くする。味方のHPを回復するローザが倒されると全滅は必至なので、「アダマンアーマー」と「のろいのゆびわ」を装備して、敵の属性攻撃を吸収できるようにしておこう。



エッジ ▶ 前衛

装備品	アビリティ
マサムネ	なげる
ムラサメ	かくれる
くろずきん	(なんでもOK)
くろしょうぞく	(なんでもOK)
まもりのゆびわ	アイテム

姿を隠して「なげる」で攻撃

「ブリンク」と「ヘイスト」をかけてもらったら、すぐに「かくれる」を使う。あとは「なげる」で「しゅりけん」を投げていけばいい。ギルに余裕があれば、より攻撃力の高い「ふうましゅりけん」も使いたいところだ。ターンが回ると20%の確率で姿を現すこともあるので、そのときはすぐに「かくれる」を使おう。

攻略手順1 状況に応じて1ターン目の魔法を変える

ゲリュオンはターンが回るのがとにかく早い。バトルが開始したら、ローザはまず「れんぞくま」で「ブリンク」を使おう。もう1つの魔法は「スロウ」がオススメだが、魔法をかける前に敵が全体攻撃をしてきた場合は「ケアルガ」を優先。「スロウ」や「ヘイスト」を使うのは2ターン目以降でもいい。また、敵の属性攻撃で受けるダメージを抑えるため、セシルは味方全体に「シェル」をかけておこう。



これらの魔法がかかるまでは大ダメージを受けやすい。ほかの味方は「ぼうぎょ」をして待機だ。

攻略手順2 物理攻撃以外でダメージを与えていく

「攻略手順1」の魔法をかけ終えたら攻撃開始。リディアは「れんぞくま」、エッジは「なげる」、カインはアイテム魔法でダメージを与え、セシルは「せいしんは」のあとに「えいゆうのうた」を使えばいい。ローザはいつでも回復できるように、ターンが回ってきてもそのまま待機していよう。

もし味方が倒された場合は、ローザが全体に「アレイズ」と「ブリンク」を使う。これで何人戦闘不能になっていてもすぐに立て直せる。ただし、復活時には「ヘイスト」などの効果がなくなっているので、「攻略手順1」の魔法をかけ直そう。



ローザやリディアのMPが100近くまで減ったら、「エリクサー」で回復してあげよう。



セシルが倒されると「せいしんは」の効果がなくなるので、使い直すのを忘れずに。

バブイルの巨人でゲリュオンと戦うなら

バブイルの巨人の中でゲリュオンと戦う際は、月の地下渓谷でのアイテム集めができない。そのため、1周目のうちに「ピンクのしっぽ」を集めてアダマンアーマーを最低でも1つ入手しておいたり、バブイルの巨人へ訪れる前に幻獣神の洞窟でモンスターからリボンを集めるなどしておこう。

基本的な戦い方は上記と同じだが、こちらはカインの代わりにフースーヤがいる。彼はHPが低いので、ふだんはつねに「ぼうぎょ」しておこう。そして、ローザが「ブリンク」や「ヘイスト」を使うときに、彼女に代わって「ケアルガ」を使うなど、ローザをサポートしてあげるといい。

キャラクター別オススメ準備

名前	セシル	リディア	ローザ	エッジ	フースーヤ
隊列	前衛	後衛	後衛	前衛	後衛
装備品	ディフェンダー	ようせいのロッド	ルーンのつえ	きくいちもんじ	ルーンのつえ
	イージスのたて	—	—	きくいちもんじ	—
	ダイヤのかぶと	リボン	きんのかみかざり	げんじのかぶと	しさいのぼうし
	アイスアーマー	ひかりのローブ	アダマンアーマー	げんじのよろい	ひかりのローブ
	のろいのゆびわ	ルーンのうでわ	のろいのゆびわ	ダイヤのうでわ	ルーンのうでわ
アビリティ	うたう	れんぞくま	れんぞくま	なげる	しろまほう
	しろまほう	うそなき	まほうぜんたいか	かくれる	(なんでもOK)
	せいしんは	はやくち	MP+50%	(なんでもOK)	(なんでもOK)
	HP+50%	MP+50%	(なんでもOK)	(なんでもOK)	(なんでもOK)
	アイテム	アイテム	アイテム	アイテム	アイテム



VS プロトバブイル ▶詳細なデータはP.313

残りHP30%を境目に行動が変化

HP	400000
推奨レベル	全員99

プロトバブイルは最初のうち、単体攻撃しか行わない。そこで、HPと魔法防御力が高く、デス状態を防げる味方に「ひきつける」をセットし、単体攻撃をすべて受け止めてもらうのだ。

最大のポイントは驚異的な威力を誇る「聖なる審判」を使わせないこと。敵のHPを残り30%ギリギリまで減らしたら、そこからターンを回さずにトドメを刺すのだ。このときに攻撃アイテムも使いたいので、「あかいきば」などを用意してほしい。

プロトバブイルの特徴

- ターンが回るのが早い
- ターンが回ったときは単体を攻撃する
- ダメージを受けると、カウンターで味方全体を攻撃する
- HPが30%を下回ると、味方全体に大ダメージを与える「聖なる審判」、HPを約28000回復する「かいふく」を使うようになる。また、カウンターでは単体に大ダメージを与える「物体199」を使う

キャラクター別の戦術



セシル ▶ 後衛

装備品	アビリティ
ディフェンダー	がまん
クリスタルのたて	ひきつける
リボン	HP+50%
アダマンアーマー	(なんでもOK)
まもりのゆびわ	アイテム

攻撃を受け止めて味方を守る

「ひきつける」をセットして敵の攻撃を受け止める役は、最大HPの高いセシルが最適。「リボン」と「アダマンアーマー」を身につけたうえで後衛で「がまん」を使い、受けるダメージを最小限に抑えるのだ。「がまん」の効果はほかのコマンドを入力するとなくなるので、「がまん」使用後は何もしないでおこう。



カイン ▶ 前衛

装備品	アビリティ
オニオンソード	ためる
ドラゴンシールド	あんこく
ドラゴンヘルム	ジャンプ
ドラゴンメイル	げんかいとっぱ
ドラゴンのこて	アイテム

脅威の攻撃で最高ダメージを与える

強力な攻撃で敵のHPを一気に減らす役目。レベルを99まで成長させておき、「オニオンソード」を装備しておこう。そのうえで左表のアビリティを組み合わせて攻めれば、99999ダメージを出すことも可能だ。ほかの武器だと99999ダメージをまず出せないので、「オニオンソード」をぜひ装備したい。



リディア ▶ 後衛

装備品	アビリティ
ほしくずのロッド	れんぞくま
―	うそなき
きんのかみかざり	はやくち
ひかりのローブ	MP+50%
ルーンのうでわ	アイテム

最強の黒魔法をたたき込め

「れんぞくま」で「メテオ」を連発してダメージを与えていく。ここで重要なのは、敵のHPを調整しやすいように「メテオ」で9999ダメージを与えられるようにしておくこと。レベルと知性を99まで高めるのはもちろん、「れんぞくま」で攻撃をしかける前に「うそなき」を使って、敵の魔法防御力を下げるのだ。

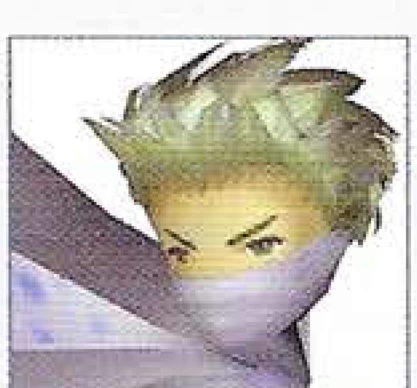


ローザ ▶ 後衛

装備品	アビリティ
けんじゃのつえ	れんぞくま
―	はやくち
リボン	まほうぜんたいか
しろのローブ	MP+50%
まもりのゆびわ	アイテム

白魔法で戦いのサポートを

プロトバブイルには「スロウ」を、味方には「ヘイスト」を使い、できるだけ味方が多く行動できるようにする。また、「ケアルガ」でHPを回復したり、「アレイズ」で戦闘不能の味方を復活させることはもちろん、「シェル」を使って「バブイルの光」や「透過レーザー」のダメージを抑える役目も求められる。



エッジ ▶ 前衛

装備品	アビリティ
マサムネ	せいしんは
ムラサメ	フェニックス
げんじのかぶと	(なんでもOK)
くろしょうぞく	(なんでもOK)
ルーンのうでわ	アイテム

万一の事態にそなえる

初めに「せいしんは」を使ったら、あとはトドメを刺しにかかるまで「ぼうぎょ」で身を守っておく。加えて「聖なる審判」を使われたときのために、「フェニックス」をセットしておきたい。たとえエッジが倒れても、敵の攻撃を受け止めるセシルと、味方を回復できるローザが復活すれば体勢を立て直せる。

攻略手順 1 「がまん」と「スロウ」が最優先

序盤はプロトバブイルの攻撃を受け止めるセシルをいかにして守るかが重要だ。バトル開始後にセシルはすぐ「がまん」を使い、ローザは敵に「スロウ」をかけてターンが回るのを遅らせせよう。

プロトバブイルはダメージを受けると、カウンターで「透過レーザー」を使い、味方全体にダメージを与えてくる。ローザが味方に魔法をかけ終えるまで敵にダメージを与えないよう、各キャラクターは右表を参考に行動するといい。

味方パーティの序盤の行動

セシル	「ひきつける」の効果で敵の攻撃が集中する。素早く「がまん」を使い、受けるダメージを抑えよう。
カイン	「攻略手順2」で攻撃をしかけるので、今のうちに「ためる」を3回使う。終わったら「ぼうぎょ」して待機だ。
ローザ	最初のターンでは「スロウ」と「シェル」、次のターンは「ヘイスト」を使う。ただし、セシルが戦闘不能になった場合は、「シェル」と「ヘイスト」はあと回しにして、「アレイズ」で彼を復活させよう。
エッジ	「せいしんは」を使ったら「ぼうぎょ」で待機しておく。
リディア	「うそなき」を使ったら「ぼうぎょ」で待機しておく。

攻略手順 2 HPを12万近くまで減らす

準備をすませたらリディアとカインが攻撃していくのだが、2人が同時期に攻撃すると、立てつづけに「透過レーザー」を受ける危険がある。そこで、下図のように最初はリディアが攻撃し、それがすんだらカインが攻撃、というように順番で攻めるのだ。このとき、ほかの味方は「ぼうぎょ」していればいい。そうして2人が必要な回数攻撃すれば、敵のHPを120010まで減らせるはずだ。



「透過レーザー」を受けたら「ケアルガ」で回復。次の攻撃はHPの回復がすんでからだ。

プロトバブイルのHPの減らし方

プロトバブイルのHP: HP40万(残りHP100%) → HP12万(残りHP30%) → HP0(残りHP0%)

1 リディアが攻撃する

まずは「れんぞくま」で一度に2回「メテオ」を使っていく。これを4回繰り返して「メテオ」を計8回当てることで、合計79992ダメージを与えられる。

2 カインが攻撃する

「ためる」を3回使ったうえで「あんこく」を発動。そのあと「ジャンプ」で攻撃すれば、99999ダメージを出せるはず。これを2回繰り返すと、残りHPが120010になる。

攻略手順 3 同時攻撃をしかけて一気に仕留める

「攻略手順2」を終えると、プロトバブイルの残りHPは120010になる。リディアとカインが「攻略手順2」と同じ「れんぞくま」と「ジャンプ」を1回ずつ、それに13ダメージ以上与えられる攻撃を1回当てれば倒せるのだ。ミスの心配がない「あかいきば」などを使ってトドメを刺そう。ただし、HPを12万以下にするとプロトバブイルは強力な「聖なる審判」を使うようになるので、何も考えずに攻撃するのは危険。右図を参考に攻撃が立てつづけに当たるようにして、敵にターンを回さず倒すのだ。



トドメを刺すまでの流れ

カインが「ためる」×3、「あんこく」を使う。

▼

カインにターンを回して待機し、プロトバブイルが行動したら「ジャンプ」する。

▼

リディアにターンを回して待機し、プロトバブイルが行動したら「れんぞくま」で「メテオ」×2を使う。

▼

「れんぞくま」が発動したら、味方のうち誰でもいいので「あかいきば」などの攻撃アイテムを使う。

▼

「ジャンプ」と「れんぞくま」、攻撃アイテムが続けてヒットしてプロトバブイルを撃破!





COLUMN VOL.3

レアな装備品を手に入れよう！

装備品のなかにはお店や宝箱からでは入手できないものがある。それらはモンスターを倒すことでのみ、手に入れられるのだ。

落とす確率の高いモンスターを狙おう

モンスターを倒すか、モンスターから盗むことでしか手に入らない装備品は18種類。同じアイテムでも、モンスターによって落とす確率が違うこともあるので、確率の高い相手を狙おう。

下表では各装備品を落とすモンスターと、それに遭遇しやすい場所をピックアップした。なかには「アラーム」を使わないと出会いにくいものもいるので、これを参考に獲得をめざしてほしい。



落とす確率の低いものばかりなので、「トレジャーハント」をセットして集めるといい。

貴重な装備品の入手方法（盗は「ぬすむ」で盗めるもの、アラームは「アラーム」を使ったほうが遭遇しやすいモンスター）

アイテム名		モンスターと確率				遭遇しやすい場所		
オニオンソード ※	▶P.319	レッドドラゴン		0.4%	▶P.296	月の地下渓谷 B8F／B9F／B10F	アラーム	▶P.246
ブレイクブレイド	▶P.319	黒とかげ		5%	▶P.272	地底 B区画		▶P.186
		ゴルゴーン		5%	▶P.274	地底 B区画		▶P.186
		メデューサ		5%	▶P.293	地底 B区画		▶P.186
ひりゅうのやり	▶P.321	ブルードラゴン		0.4%	▶P.288	月の地下渓谷 B2F／B4F		▶P.246
		レッドドラゴン		5%	▶P.296	月の地下渓谷 B8F／B9F／B10F	アラーム	▶P.246
ルーンアクス	▶P.323	巨人兵		0.4%	▶P.270	バブイルの巨人 巨人内部の通路	アラーム	▶P.242
		魔人兵	盗	1%	▶P.291	月の地下渓谷 B2F／B4F／B5F／B7F		▶P.246
リリスのロッド	▶P.325	リリス		5%	▶P.295	試練の山 7合目／山頂	アラーム	▶P.147
ルーンのつえ	▶P.326	マリオネイター		5%	▶P.292	ゾットの塔 1F		▶P.180
		ソーサラー		5%	▶P.279	バブイルの塔2 B1F／B2F		▶P.204
		召喚士		5%	▶P.276	幻獣の洞窟 B2F		▶P.215
アルテミスのゆみ	▶P.327	月の女神		0.4%	▶P.280	月の地下渓谷 B1F／B3F		▶P.246
りゅうのひげ	▶P.329	ブルードラゴン		5%	▶P.288	月の地下渓谷 B2F／B4F		▶P.246
オニオンシールド ※	▶P.331	雷竜		0.4%	▶P.294	幻獣の洞窟 B3F		▶P.215
ガラスのマスク	▶P.334	フェイズ		0.4%	▶P.285	月の地下渓谷 B8F／B9F／B10F		▶P.246
オニオンヘルム ※	▶P.334	グリーンドラゴン		0.4%	▶P.271	地底 B区画（トメラ周辺）	アラーム	▶P.186
ちからだすき	▶P.336	ベヒーモス		5%	▶P.289	月の地下渓谷 B8F／B9F／B10F		▶P.246
アダマンアーマー ※	▶P.337	プリンプリンセス		0.4%	▶P.288	月の地下渓谷 B5F 小部屋	アラーム	▶P.246
オニオンアーマー ※	▶P.338	魔人兵		0.4%	▶P.291	月の地下渓谷 B2F／B4F／B5F／B7F		▶P.246
のろいのゆびわ	▶P.338	スピリット		5%	▶P.278	試練の山 入り口		▶P.147
		ソウル		12%	▶P.279	試練の山 入り口／3合目		▶P.147
		ドリームエビル		5%	▶P.282	シルフの洞窟 B3F		▶P.212
		ベルフェゴール		12%	▶P.290	幻獣の洞窟 B1F		▶P.215
		スカルドラゴン		5%	▶P.277	月の地下渓谷 B2F／B4F／B7F		▶P.246
		サウルスゾンビー		5%	▶P.274	月の地下渓谷 B5F／B6F／B7F 小部屋1		▶P.246
きょじんのこて	▶P.340	オーガ		0.4%	▶P.268	磁力の洞窟 B1F／B2F		▶P.174
		ステイルゴーレム		12%	▶P.277	エブラーナ洞窟 B1F		▶P.201
		バーサオーガ		0.4%	▶P.283	バブイルの塔2 B2F		▶P.204
クリスタルリング	▶P.340	レッドドラゴン	盗	1%	▶P.296	月の地下渓谷 B8F／B9F／B10F	アラーム	▶P.246
オニオンレット ※	▶P.340	イエロードラゴン		0.4%	▶P.266	地底 B区画（ククロの家周辺）	アラーム	▶P.186

※ これらの装備品を交換（P.227参照）するのに必要な、「○○のしっぽ」を落とすモンスターを掲載している。

Data 5

データ

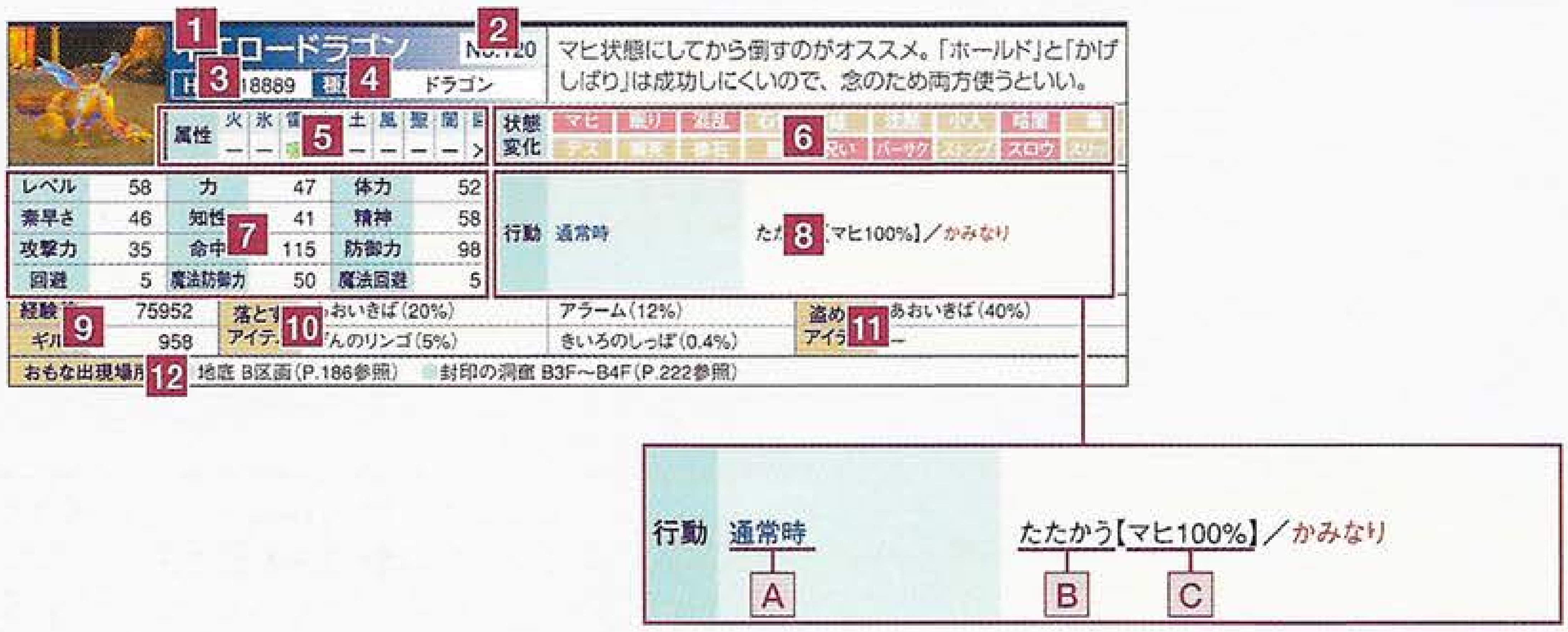


Monster Data

モンスターデータ

全172種いるモンスターのデータを50音順に紹介していく。モンスターの倒し方や落とすアイテムなど、必見の情報が満載だ。

データの見方



1 名前
紹介しているモンスターの名前。

2 図鑑ナンバー
モンスター図鑑(P.346参照)に登録されるときの番号。「—」になっているものはモンスター図鑑に登録されない。

3 HP
HPの最大値。

4 種族
モンスターの種族。「—」になっているものはどの種族にも属さないことを表す。

5 属性
各属性に対する耐性。該当する属性の攻撃をした際、「弱」はダメージが1.5倍、「半」はダメージが半分、「吸」はダメージぶんのHPが回復する。回復属性の項目にある「○」は、回復魔法や回復アイテムの使用でダメージを与えられることを示す。各属性と略称の対応は以下のとおり。なお、土属性を半減するモンスターには「クエイク」と「どとん」が当たらない。

火……火属性
氷……氷属性
雷……雷属性
水……水属性
土……土属性
風……風属性
聖……聖属性
闇……闇属性
回……回復属性

6 状態変化
味方がかけることができ、なおかつモンスターに不利に働く状態変化を抜粋し、それらへの耐性を記載している。マヒのように色がついている場合は、その状態変化にさせることが可能。各項目の意味は以下のとおり。

マヒ…マヒ
眠り…ねむり
混乱…こんらん
石化…せきか
蛙……カエル
沈黙…ちんもく
小人…こびと
暗闇…くらやみ
毒……どく
デス…デス
瀕死…ひんし
徐石…じょじょにせきか
豚…………コブタ
呪い………のろい
バーサク…バーサク
ストップ … ストップ
スロウ……スロウ
スリップ … スリップ

7 ステータス
モンスターのステータス。各項目の意味は以下のとおり。

レベル………モンスターのレベル
力……………高いほど物理攻撃のダメージが多くなる
体力…………高いほど味方の物理攻撃によって受けるダメージが少なくなる
素早さ………高いほど攻撃の命中率と回避率が高く、ATBゲージがたまるスピードが早い
知性…………高いほど魔法攻撃のダメージが多くなる
精神…………高いほど回復魔法の効果が高く、味方の魔法攻撃によって受けるダメージが少なくなる
攻撃力………高いほど物理攻撃のダメージが多くなる
命中…………高いほど物理攻撃の命中率が高い
防御力………高いほど味方の物理攻撃によって受けるダメージが少なくなる
回避…………高いほど物理攻撃の回避率が高い
魔法防御力…高いほど味方の魔法攻撃によって受けるダメージが少なくなる
魔法回避……高いほど魔法攻撃の回避率が高い

8 行動

モンスターの行動パターン。左に書かれた条件を満たすと、右にある行動のいずれかを実行してくる。なお、魔法の効果についてはP.078、特殊攻撃の効果についてはP.314で確認してほしい。

- A ……行動パターンが変化する条件。このうち「カウンター」は「○○への反撃」と表記しており、その発動率を( )内に記している。
- B ……使用する技の名前。赤字は特殊攻撃を示している。
- C ……「たたかう」や特殊攻撃に、属性または状態変化を引き起こす効果がある場合、【 】内にその種類と発動率を記載した。種類と略称の対応は 5または 6と同じ。また、対象が通常と異なる場合はその対象を( )内に記載。「味方」はセシルたち、「モンスター」はモンスター、「自分」は使用者を示しており、「単体」は1人、「全体」はパーティ全員を表している。

9 経験値／ギル

モンスターを倒したときに得られる経験値とギル。

10 落とすアイテム

モンスターを倒したときに落とすことがあるアイテム。( )内には落とす確率を記載した。落とすアイテムはモンスターごとに0～4種類あるが、1回のバトルで落とすのはいずれか1つだけ。なお、モンスターの落とすアイテムの詳細についてはP.037を参照してほしい。

11 盗めるアイテム

「ぬすむ」が成功したときに手に入るアイテム。( )内には盗める確率を記載した。盗めるアイテムはモンスターごとに0～2種類あるが、1回のバトルで盗めるのはいずれか1つだけ。なお、「ぬすむ」の詳細についてはP.075を参照してほしい。

12 おもな出現場所

モンスターが出現する代表的な場所。出現確率が非常に低いモンスターの場合は、出現フロアも記載している。



アームドママル No.74

HP 1146 種族 —

ステータスは平均的で、危険な攻撃手段もない。高額なアイテムを落とすため、ギル稼ぎも兼ねて倒すといい。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	—	—	—	—	×

状態変化								
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙	小人	暗闇	毒
デス	瀕死	徐石	豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

レベル	32	力	26	体力	30	行動	通常時：たたかう
素早さ	24	知性	19	精神	26		
攻撃力	20	命中	105	防御力	62		
回避	5	魔法防御力	29	魔法回避	5		

経験値	3438	落とすアイテム	ミスリルシールド(20%)	ミスリルハンマー(12%)	盗めるアイテム	ミスリルシールド(40%)
ギル	60		ハイポーション(5%)	エクスポーション(0.4%)		—

おもな出現場所：地底 A区画(P.186参照)　バブイルの塔1(P.196参照)　エブラーナ洞窟(P.201参照)



アーリマン No.138

HP 25000 種族 —

バトル開始時に「死の宣告」を使ってくる。カウントが0になる前に、持てる最強の攻撃を連発して倒そう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	半	半	半	半	半	半	半	半	×

状態変化								
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙	小人	暗闇	毒
デス	瀕死	徐石	豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

レベル	71	力	59	体力	59	行動	通常時：死の宣告
素早さ	68	知性	50	精神	64		味方全体がしのせんこく状態：ヘイスト(対象：味方全体)／コンフュ／バーサク(対象：味方)
攻撃力	45	命中	95	防御力	101		
回避	20	魔法防御力	73	魔法回避	20		こんらん状態になる：たたかう

経験値	25066	落とすアイテム	めぐすり(20%)	エリクサー(12%)	盗めるアイテム	めぐすり(60%)
ギル	1257		きんのすなどけい(5%)	まもりのゆびわ(0.4%)		—

おもな出現場所：月の地下渓谷 (P.246参照)



アイアンドレス No.71

HP 2166 種族 リザード

攻撃力と防御力が高く、必ず群で現れる。弱点となる属性はないため、属性は気にせず戦っていこう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	—	—	—	—	×

状態変化								
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙	小人	暗闇	毒
デス	瀕死	徐石	豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

レベル	40	力	32	体力	36	行動	通常時：たたかう
素早さ	32	知性	24	精神	32		
攻撃力	24	命中	105	防御力	70		
回避	5	魔法防御力	35	魔法回避	5		

経験値	6498	落とすアイテム	ミスリルシールド(20%)	ミスリルハンマー(12%)	盗めるアイテム	ミスリルシールド(40%)
ギル	112		ハイポーション(5%)	エクスポーション(0.4%)		—

おもな出現場所：地上 F区画(P.110参照)　バブイルの塔1(P.196参照)　エブラーナ洞窟(P.201参照)



アイズ No.83

HP 2432 種族 マシーン

ダメージを受けると「警報」で敵を1体呼ぶ。一撃で倒せば呼ばれずにすむので、「サンダラ」などで攻撃しよう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	－	－	弱	－	半	－	－	－	×

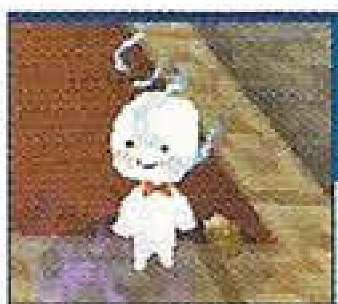
状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	39	力	29	体力	33
素早さ	35	知性	23	精神	31
攻撃力	22	命中	95	防御力	59
回避	10	魔法防御力	33	魔法回避	5

行動	
通常時	なにもしない
ダメージへの反撃(100%)	警報→ビーム
呼び出したモンスターを倒す	撤退

経験値	4864	落とすアイテム	アラーム(20%)	－	盗めるアイテム: アラーム(40%)
ギル	124		－	－	－

おもな出現場所: バブイルの塔1(P.196参照)



あさの No.－

HP 9999 種族 －

「あんこく」や「ためる」を使った強力な物理攻撃で攻めてくる。「ブリンク」を使って回避しつつ戦うといい。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	－	－	－	－	－	－	－	－	×

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	38	力	46	体力	44
素早さ	30	知性	15	精神	19
攻撃力	44	命中	115	防御力	200
回避	10	魔法防御力	22	魔法回避	15

行動	
通常時	たたかう／あんこく／ためる
物理攻撃への反撃(50%)	たたかう

経験値	0	落とすアイテム	－	－	盗めるアイテム: －
ギル	0		－	－	－

おもな出現場所: ドワーフ城 仮眠室(P.194参照)



アサルトドアー No.119

HP 14000 種族 －

デス効果の「9ディメンション」が脅威だが、発動まで時間がかかる。使われる前に倒すか、「リフレク」で反射しよう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	－	－	－	－	－	－	－	－	×

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	58	力	43	体力	48
素早さ	54	知性	41	精神	46
攻撃力	31	命中	95	防御力	78
回避	5	魔法防御力	48	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【デス10%】／ターゲッティング／9ディメンション
HP700以下でダメージを受ける	ドアからモンスターが出現

経験値	28000	落とすアイテム	－	－	盗めるアイテム: －
ギル	703		－	－	－

おもな出現場所: 封印の洞窟(P.222参照)



アダマンタイマイ No.20

HP 190 種族 リザード

レベルのわりに攻撃力と防御力が高い。だが、必ず単体で出現し、攻撃方法も「たたかう」だけなので戦いやすい。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	－	弱	半	－	－	－	－	－	×

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	18	力	15	体力	15
素早さ	6	知性	5	精神	22
攻撃力	12	命中	115	防御力	49
回避	5	魔法防御力	13	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう

経験値	665	落とすアイテム	どくけし(20%)	やまびこそう(12%)	盗めるアイテム: どくけし(60%)
ギル	24		じゅうじか(5%)	テント(0.4%)	－

おもな出現場所: アントリオン洞窟(P.132参照)



アビスウォーム No.126

HP 24000 種族 －

HPが高いため、弱点の火属性を突いてもなかなか倒せない。「ブレイク」でせきか状態にさせるのが得策。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	弱	－	－	－	－	－	－	－	×

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	70	力	58	体力	65
素早さ	67	知性	49	精神	56
攻撃力	44	命中	95	防御力	100
回避	5	魔法防御力	58	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう
こんらん状態になる	撤退

経験値	48000	落とすアイテム	ほっきょくのかぜ(20%)	エーテル(12%)	盗めるアイテム: ほっきょくのかぜ(50%)
ギル	1204		－	－	－

おもな出現場所: 月 A区画(P.230参照)　月の地下通路(P.235参照)



アラウネ No.82

全体攻撃の「じしん」を使うため、パーティ全員に「レビテト」をかけて防ごう。「アラーム」を落とすことがある。

HP	3930	種族	―

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	―	―	―	―	―	―	×

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	47	力	40	体力	40
素早さ	44	知性	33	精神	38
攻撃力	30	命中	95	防御力	77
回避	5	魔法防御力	40	魔法回避	5

行動 通常時: たたかう／じしん

経験値	7860	落とすアイテム	くものいと(20%)	だいちのドラム(12%)	盗めるアイテム	くものいと(50%)
ギル	199		アラーム(5%)	―		―

おもな出現場所: 地底 B区画(P.186参照)



アリゲイター No.13

地下水脈に出現するモンスターではもっともHPが高い。低確率だが、貴重な「ぎんのリンゴ」を落とすことがある。

HP	175	種族	―

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	半	弱	―	吸	―	―	―	―	×

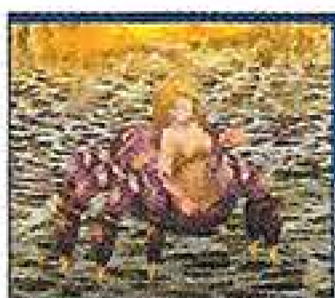
状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	13	力	11	体力	11
素早さ	5	知性	4	精神	9
攻撃力	8	命中	105	防御力	22
回避	5	魔法防御力	10	魔法回避	5

行動 通常時: たたかう【水】

経験値	438	落とすアイテム	かわのぼうし(20%)	かわのふく(12%)	盗めるアイテム	かわのぼうし(40%)
ギル	20		ハイポーション(5%)	ぎんのリンゴ(0.4%)		―

おもな出現場所: 地下水脈(P.126参照) 昔の水路(P.150参照)



アルケニー No.112

全体攻撃の「じしん」が脅威。このダンジョンではフロアごとに「レビテト」を使い、つねにふゆう状態で戦いたい。

HP	6205	種族	―

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	弱	―	―	―	―	―	―	×

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	58	力	43	体力	48
素早さ	54	知性	41	精神	46
攻撃力	31	命中	95	防御力	78
回避	5	魔法防御力	48	魔法回避	5

行動 通常時: たたかう／じしん

経験値	12410	落とすアイテム	くものいと(20%)	だいちのドラム(12%)	盗めるアイテム	くものいと(50%)
ギル	313		アラーム(5%)	―		―

おもな出現場所: 幻獣の洞窟(P.215参照)



暗黒騎士(セシル分身) No.―

「あんこく」を使って攻撃してくる。「ぼうぎょ」してしばらく耐えていれば、バトルは終了する。

HP	????	種族	―

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	―	―	―	―	―	―	×

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	10	力	10	体力	10
素早さ	10	知性	10	精神	10
攻撃力	10	命中	115	防御力	23
回避	10	魔法防御力	8	魔法回避	15

行動 通常時: あんこく／たたかう

経験値	0	落とすアイテム	―	―	盗めるアイテム	―
ギル	0		―	―		―

おもな出現場所: 試練の山 山頂<イベントバトル>(P.142参照)



暗黒魔道士 No.139

火・氷・雷属性の黒魔法を使用してくる。全体にかけられる「サイレス」「トード」「ポーキー」などを使って封じよう。

HP	8670	種族	まどうし

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	半	半	半	半	―	半	半	半	×

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	65	力	54	体力	54
素早さ	35	知性	46	精神	59
攻撃力	41	命中	95	防御力	95
回避	15	魔法防御力	67	魔法回避	10

行動 通常時: サンダガ／ブリザガ／ファイガ

経験値	8769	落とすアイテム	おとめのキッス(20%)	エーテルドライ(12%)	盗めるアイテム	おとめのキッス(60%)
ギル	442		ソーマのしずく(5%)	リボン(0.4%)		―

おもな出現場所: 幻獣神の洞窟(P.237参照) 月の地下渓谷(P.246参照)



アンダグランダ

No.75 | HP 1114 | 種族 —

自分だけになると「じしん」を使うようになる。あらかじめふゆう状態になっておけば回避できる。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	半	—	—	—	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	40	力	30	体力	34
素早さ	36	知性	24	精神	32
攻撃力	22	命中	95	防御力	60
回避	5	魔法防御力	34	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【毒10%】
自分のみのとき	たたかう【毒10%】／じしん
自分のみのとき ダメージへの反撃(50%)	じしん
こんらん状態になる	じしん(対象：モンスター)

経験値	2228	落とすアイテム	くものいと(20%)	だいちのドラム(12%)	盗めるアイテム	くものいと(50%)
ギル	58		アラーム(5%)	—		—

おもな出現場所 地底 C区画(P.186参照) シルフの洞窟(P.212参照)



イエローゼリー

No.21 | HP 60 | 種族 プリン

物理攻撃に対して強いが、HPと魔法防御力は低め。弱点である雷属性の「サンダー」を全体化して攻撃しよう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	半	—	弱	—	—	—	—	—	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	17	力	11	体力	99
素早さ	13	知性	5	精神	12
攻撃力	8	命中	95	防御力	19
回避	0	魔法防御力	11	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう

経験値	238	落とすアイテム	ポーション(20%)	ハイポーション(12%)	盗めるアイテム	ポーション(60%)
ギル	18		レインボープリン(0.4%)	—		—

おもな出現場所 アントリオン洞窟(P.132参照)



イエロードラゴン

No.120 | HP 18889 | 種族 ドラゴン

マヒ状態にしてから倒すのがオススメ。「ホールド」と「かげしばり」は成功しにくいので、念のため両方使うといい。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	吸	—	—	—	—	—	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	58	力	47	体力	52
素早さ	46	知性	41	精神	58
攻撃力	35	命中	115	防御力	98
回避	5	魔法防御力	50	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【マヒ100%】／かみなり

経験値	75952	落とすアイテム	あおいきば(20%)	アラーム(12%)	盗めるアイテム	あおいきば(40%)
ギル	958		ぎんのリンゴ(5%)	きいろのしっぽ(0.4%)		—

おもな出現場所 地底 B区画(P.186参照) 封印の洞窟 B3F～B4F(P.222参照)



伊藤

No.— | HP 45689 | 種族 —

仮眠室に出現し、バトルになると難解な問題を出してくる。その答えは彼のHPを10以下にすれば判明する。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	—	—	—	—	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	50	力	22	体力	20
素早さ	11	知性	25	精神	25
攻撃力	27	命中	100	防御力	60
回避	19	魔法防御力	27	魔法回避	15

行動	
通常時	なにもしない
HP40000以下	たたかう【火】

経験値	12	落とすアイテム	—	—	盗めるアイテム	—
ギル	3		—	—		—

おもな出現場所 ドワーフ城 仮眠室(P.194参照)



インセクタス

No.6 | HP 25 | 種族 —

「スロウ」を連発してくるものの、ステータスは全モンスター中最低クラス。気にせず攻撃あるのみだ。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	弱	—	—	—	—	—	—	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	10	力	7	体力	7
素早さ	6	知性	3	精神	7
攻撃力	5	命中	95	防御力	15
回避	5	魔法防御力	7	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう／スロウ

経験値	50	落とすアイテム	ポーション(20%)	ハイポーション(5%)	盗めるアイテム	ポーション(60%)
ギル	4		—	—		—

おもな出現場所 ミスト洞窟(P.120参照)



ウッドアイズ No.47

HP	335	種族	—

「ストップ」でこちらの動きを止めてくる。その前に火属性の魔法攻撃でまとめて焼き払うといい。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	弱	—	—	—	—	—	—	—	×

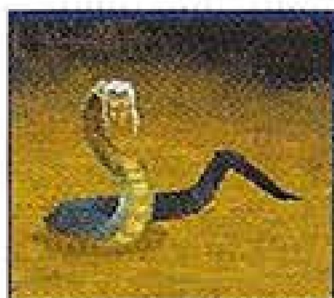
状態変化									
	マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙	小人	暗闇	毒
	デス	瀕死	徐石	豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

レベル	26	力	19	体力	18
素早さ	22	知性	13	精神	18
攻撃力	12	命中	95	防御力	33
回避	5	魔法防御力	20	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう／ストップ

経験値	1005	落とすアイテム	ダイエットフード(20%)	うちでのこづち(12%)	盗めるアイテム	ダイエットフード(60%)
ギル	18		おとめのキッス(5%)	ばんのうやく(0.4%)		—

おもな出現場所　地上 E区画(P.110参照)



エーラパトラ No.52

HP	428	種族	リザード

「スロウ」を多用してくるが、ほかのやっかいなモンスターと一緒に出現することが多いため、倒すのはあと回しだ。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	—	—	弱	—	×

状態変化									
	マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙	小人	暗闇	毒
	デス	瀕死	徐石	豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

レベル	28	力	20	体力	19
素早さ	24	知性	14	精神	20
攻撃力	13	命中	95	防御力	34
回避	5	魔法防御力	22	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【毒10%】／スロウ

経験値	1284	落とすアイテム	どくけし(20%)	ユニコーンのつの(12%)	盗めるアイテム	どくけし(60%)
ギル	23		どくや(5%)	—		—

おもな出現場所　地上 E区画(P.110参照)　磁力の洞窟(P.174参照)



エビルヘッド No.121

HP	6824	種族	—

「きゅうけつ」でスリップ状態を引き起こすが、この状態変化は治せない。火属性の攻撃で、素早く決着をつけよう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	弱	—	吸	—	半	—	—	—	×

状態変化									
	マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙	小人	暗闇	毒
	デス	瀕死	徐石	豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

レベル	49	力	36	体力	41
素早さ	45	知性	34	精神	39
攻撃力	27	命中	95	防御力	69
回避	5	魔法防御力	41	魔法回避	5

行動	
通常時	きゅうけつ
こんらん状態になる	きゅうけつ(対象：モンスター)

経験値	13668	落とすアイテム	ポーション(20%)	ハイポーション(12%)	盗めるアイテム	ポーション(60%)
ギル	344		—	—		—

おもな出現場所　封印の洞窟(P.222参照)



エブラーナ王 No.179

HP	????	種族	—

エブラーナ王妃と一緒に襲ってくる。倒せないので良心を取りもどすまで「ぼうぎょ」して耐え抜こう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	—	—	—	—	×

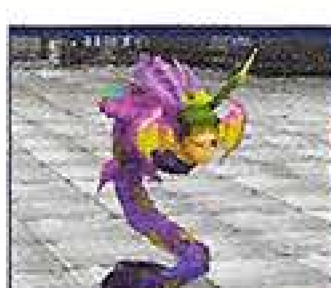
状態変化									
	マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙	小人	暗闇	毒
	デス	瀕死	徐石	豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

レベル	40	力	46	体力	46
素早さ	34	知性	24	精神	36
攻撃力	48	命中	105	防御力	100
回避	10	魔法防御力	23	魔法回避	15

行動	
通常時	ファイラ

経験値	0	落とすアイテム	—	—	盗めるアイテム	—
ギル	0		—	—		—

おもな出現場所　バブイルの塔2 B5F＜イベントバトル＞(P.189参照)



エブラーナ王妃 No.180

HP	????	種族	—

「ファイア」を連発してくるが、バブイルの塔2へ行く頃なら受けるダメージはわずか。じっと「ぼうぎょ」で耐えよう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	—	—	—	—	×

状態変化									
	マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙	小人	暗闇	毒
	デス	瀕死	徐石	豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

レベル	40	力	46	体力	46
素早さ	34	知性	24	精神	36
攻撃力	48	命中	105	防御力	100
回避	10	魔法防御力	23	魔法回避	15

行動	
通常時	ファイア

経験値	0	落とすアイテム	—	—	盗めるアイテム	—
ギル	0		—	—		—

おもな出現場所　バブイルの塔2 B5F＜イベントバトル＞(P.189参照)



オーガ

No.53 | HP 1065 | 種族 きょじん

磁力の洞窟のなかではHPが飛び抜けて高く、群で出現することもある。集中攻撃で数を減らしていくのが得策だ。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	―	―	―	―	弱	―	×

状態変化：マヒ／眠り／混乱／石化／蛙／沈黙／小人／暗闇／毒／デス／瀕死／徐石／豚／呪い／バーサク／ストップ／スロウ／スリップ

レベル	30	力	25	体力	22
素早さ	22	知性	15	精神	21
攻撃力	16	命中	105	防御力	45
回避	5	魔法防御力	24	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう

経験値	4260	落とすアイテム	バッカスのさけ(20%)	ねじりはちまき(12%)	盗めるアイテム	バッカスのさけ(50%)
ギル	56		パワーリスト(5%)	きょじんのこて(0.4%)		―

おもな出現場所 磁力の洞窟(P.174参照)



オーガニトード

No.14 | HP 66 | 種族 リザード

「トード」を使ってくるうっとうしい敵。HPがかなり低いので、現れたらまっ先に倒してしまうといい。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	半	弱	―	吸	―	―	―	―	×

状態変化：マヒ／眠り／混乱／石化／蛙／沈黙／小人／暗闇／毒／デス／瀕死／徐石／豚／呪い／バーサク／ストップ／スロウ／スリップ

レベル	14	力	11	体力	11
素早さ	6	知性	4	精神	10
攻撃力	9	命中	105	防御力	22
回避	5	魔法防御力	10	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【毒10%】／トード

経験値	165	落とすアイテム	おとめのキッス(20%)	―	盗めるアイテム	おとめのキッス(60%)
ギル	9		―	―		―

おもな出現場所 地下水脈(P.126参照)



おどりこー

No.― | HP 20000 | 種族 ―

たけうち しょうと一緒に出現。強力な魔法攻撃をしてくるので、物理攻撃をしかけて早めに倒しておきたい。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	―	―	―	―	―	―	×

状態変化：マヒ／眠り／混乱／石化／蛙／沈黙／小人／暗闇／毒／デス／瀕死／徐石／豚／呪い／バーサク／ストップ／スロウ／スリップ

レベル	50	力	25	体力	25
素早さ	50	知性	50	精神	25
攻撃力	100	命中	100	防御力	25
回避	30	魔法防御力	50	魔法回避	50

行動	
通常時	ブリザラ／つよがる／ファイガ／おもいだす／フレア／トルネド／クエイク／ポーキー／ドレイン／ポイズン

経験値	0	落とすアイテム	―	―	盗めるアイテム	―
ギル	0		―	―		―

おもな出現場所 ドワーフ城 開発室(P.194参照)



ガーゴイル

No.25 | HP 240 | 種族 リザード

「トルネド」を使うため、いきなりひんし状態にさせられてしまうことがある。現れたらすぐに倒してしまおう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	―	―	半	―	弱	半	×

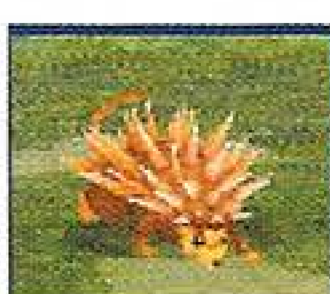
状態変化：マヒ／眠り／混乱／石化／蛙／沈黙／小人／暗闇／毒／デス／瀕死／徐石／豚／呪い／バーサク／ストップ／スロウ／スリップ

レベル	19	力	14	体力	14
素早さ	11	知性	6	精神	13
攻撃力	10	命中	105	防御力	25
回避	10	魔法防御力	13	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【呪い5%】／トルネド

経験値	810	落とすアイテム	ポーション(20%)	―	盗めるアイテム	ポーション(60%)
ギル	15		―	―		―

おもな出現場所 ホブス山(P.136参照) ファブール城＜イベントバトル＞(P.135参照)



ガトリンガ

No.31 | HP 215 | 種族 ―

物理攻撃に対しカウンターで「はり」を使う。余計なダメージを受けないように、魔法で攻めるか一撃で仕留めよう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	―	―	―	―	―	―	×

状態変化：マヒ／眠り／混乱／石化／蛙／沈黙／小人／暗闇／毒／デス／瀕死／徐石／豚／呪い／バーサク／ストップ／スロウ／スリップ

レベル	21	力	15	体力	13
素早さ	17	知性	6	精神	15
攻撃力	9	命中	95	防御力	21
回避	5	魔法防御力	13	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【石化5%】
物理攻撃への反撃(50%)	はり
こんらん状態になる	はり(対象：モンスター)

経験値	430	落とすアイテム	きんのはり(20%)	―	盗めるアイテム	きんのはり(60%)
ギル	12		―	―		―

おもな出現場所 地上 C・D区画(P.110参照)

かんだ やすひろ　No.—



HP	9999	種族	—

仮眠室で「アラーム」を使うと出現。カウントが0になると「じばく」するので、その前に攻撃魔法を連発して倒したい。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	—	—	—	—	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ **スロウ** スリップ

レベル	50	力	22	体力	20
素早さ	99	知性	25	精神	25
攻撃力	27	命中	100	防御力	255
回避	11	魔法防御力	27	魔法回避	15

行動	
通常時	カウントダウン
カウントが0になる	じばく

経験値	0	落とすアイテム	—	—	盗めるアイテム	—
ギル	0		—	—		—

おもな出現場所：ドワーフ城 仮眠室(P.194参照)

ギガースゲイター　No.40



HP	584	種族	—

「ぎんのリンゴ」を落とすことがあるので、入手を狙ってみるのも手だ。「アイスロッド」のアイテム魔法で攻めよう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	弱	—	吸	—	—	—	—	×

状態変化：**マヒ** **眠り** **混乱** **石化** 蛙 **沈黙** 小人 **暗闇** **毒** **デス** **瀕死** **徐石** 豚 **呪い** **バーサク** **ストップ** **スロウ** **スリップ**

レベル	23	力	17	体力	14
素早さ	19	知性	7	精神	16
攻撃力	11	命中	95	防御力	32
回避	5	魔法防御力	14	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【水】

経験値	1168	落とすアイテム	かわのぼうし(20%)	かわのふく(12%)	盗めるアイテム	かわのぼうし(40%)
ギル	30		ハイポーション(5%)	ぎんのリンゴ(0.4%)		—

おもな出現場所：昔の水路(P.150参照)

機械兵　No.132



HP	9800	種族	マシーン

HPと攻撃力が高い。「ブリンク」や「ぶんしん」で敵の攻撃を回避しつつ、弱点の雷属性を突いて倒すといい。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	半	半	弱	半	—	半	—	—	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク **ストップ** **スロウ** **スリップ**

レベル	60	力	50	体力	50
素早さ	57	知性	42	精神	48
攻撃力	38	命中	95	防御力	90
回避	10	魔法防御力	62	魔法回避	0

行動	
通常時	たたかう

経験値	19600	落とすアイテム	いかずちのや(20%)	ゼウスのいかり(12%)	盗めるアイテム	いかずちのや(40%)
ギル	493		かみがみのいかり(5%)	あおいきば(0.4%)		—

おもな出現場所：バブイルの巨人(P.242参照)

機械砲　No.133



HP	6000	種族	マシーン

威力の高い「ビーム」で攻撃してくるやっかいな敵。雷属性の攻撃で弱点を突いて、素早く倒していこう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	半	半	弱	半	—	半	—	—	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク **ストップ** **スロウ** **スリップ**

レベル	55	力	46	体力	46
素早さ	52	知性	39	精神	44
攻撃力	35	命中	95	防御力	85
回避	0	魔法防御力	57	魔法回避	0

行動	
通常時	ビーム

経験値	12000	落とすアイテム	テント(20%)	かみがみのいかり(12%)	盗めるアイテム	テント(60%)
ギル	303		—	—		—

おもな出現場所：バブイルの巨人(P.242参照)

機械竜　No.134



HP	18000	種族	ドラゴン・マシーン

全体攻撃の「ほのお」が強力。2体で出現したときは、片方を「ストップ」で停止させると比較的安全に戦える。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	半	半	弱	半	—	半	—	—	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク **ストップ** **スロウ** **スリップ**

レベル	60	力	54	体力	54
素早さ	51	知性	42	精神	48
攻撃力	42	命中	115	防御力	120
回避	10	魔法防御力	64	魔法回避	0

行動	
通常時	たたかう／ほのお

経験値	54000	落とすアイテム	かみがみのいかり(20%)	きんのすなどけい(12%)	盗めるアイテム	かみがみのいかり(50%)
ギル	909		きんのかみかざり(5%)	きんのリンゴ(0.4%)		—

おもな出現場所：バブイルの巨人(P.242参照)



ギガントトード No.15

HP	94	種族	リザード

複数で現れて「トード」を連発する。「ブリザド」でまとめて倒し、カエル状態はバトル終了後に治そう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	半	弱	－	吸	－	－	－	－	×

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	14	力	11	体力	11
素早さ	6	知性	4	精神	10
攻撃力	9	命中	105	防御力	22
回避	5	魔法防御力	10	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【毒10%】／トード

経験値	235	落とすアイテム	おとめのキッス(20%)	－	盗めるアイテム	おとめのキッス(60%)
ギル	12		－	－		－

おもな出現場所: 地下水脈 (P.126参照)



キマイラ No.84

HP	2389	種族	－

火・氷・雷属性を吸収するやっかいな敵。攻撃力は高くないので、属性にだけ注意して戦えばいい。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	吸	吸	吸	－	－	－	－	－	×

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	33	力	27	体力	30
素早さ	25	知性	20	精神	26
攻撃力	21	命中	105	防御力	63
回避	5	魔法防御力	29	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう／ブレイズ

経験値	7167	落とすアイテム	ほのおのや(20%)	ボムのかけら(12%)	盗めるアイテム	ほのおのや(40%)
ギル	123		ボムのみぎうで(5%)	あかいきば(0.4%)		－

おもな出現場所: バブイルの塔1 (P.196参照)



キマイラブレイン No.122

HP	5780	種族	－

「ブレイズ」の威力が高く、しかも火・氷・雷属性を吸収する。出現したら「ブレイク」で直ちに倒してしまいたい。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	吸	吸	吸	－	－	－	－	－	×

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	49	力	36	体力	41
素早さ	45	知性	34	精神	39
攻撃力	27	命中	95	防御力	69
回避	5	魔法防御力	41	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう／ブレイズ
こんらん状態になる	ブレイズ

経験値	11560	落とすアイテム	ほのおのや(20%)	ボムのかけら(12%)	盗めるアイテム	ほのおのや(40%)
ギル	291		ボムのみぎうで(5%)	あかいきば(0.4%)		－

おもな出現場所: 地底 B区画 (P.186参照)　封印の洞窟 (P.222参照)



キャプテン No.33

HP	320	種族	－

一緒に現れるバロン海兵に攻撃命令を出すだけで何もしない。先に倒すと、残ったバロン海兵がこんらん状態になる。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	－	－	弱	－	－	－	－	－	×

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	23	力	17	体力	16
素早さ	15	知性	7	精神	16
攻撃力	12	命中	105	防御力	27
回避	5	魔法防御力	15	魔法回避	5

行動	
通常時	攻撃命令
自分のみのとき	撤退
こんらん状態のとき	たたかう

経験値	999	落とすアイテム	ハイポーション(15%)	－	盗めるアイテム	ハイポーション(60%)
ギル	19		－	－		－

おもな出現場所: ファブール城<イベントバトル> (P.135参照)



巨人兵 No.135

HP	23000	種族	きょじん・マシーン

ダメージを与えたキャラクターに反撃してくる。あらかじめブリンク状態になってから攻撃していこう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	半	半	弱	半	－	半	－	－	×

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	64	力	57	体力	57
素早さ	55	知性	45	精神	51
攻撃力	44	命中	115	防御力	124
回避	10	魔法防御力	68	魔法回避	0

行動	
通常時	たたかう／電磁場
ダメージへの反撃(40%)	たたかう

経験値	69000	落とすアイテム	コテージ(20%)	オーガキラー(12%)	盗めるアイテム	コテージ(60%)
ギル	1160		ポイズンアクス(5%)	ルーンアクス(0.4%)		－

おもな出現場所: バブイルの巨人 巨人内部の通路 (P.242参照)　月の地下渓谷 宝箱 (P.246参照)



金竜 No.140

必ず銀竜と一緒に出現する。「ホールド」や「かげしばり」でどちらかをマヒ状態にさせると戦いやすい。

HP	16400	種族	ドラゴン

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	半	半	半	半	半	半	半	半	×

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	66	力	59	体力	59
素早さ	57	知性	46	精神	59
攻撃力	46	命中	115	防御力	126
回避	15	魔法防御力	70	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう／いなずま
ダメージへの反撃(40%)	まきつき
こんらん状態になる	かみなり(対象：モンスター全体か味方全体)

経験値	49353	落とすアイテム	ゼウスのいかり(20%) / あおいきば(5%)	かみがみのいかり(12%) / きんのリンゴ(0.4%)	盗めるアイテム: ゼウスのいかり(50%) / —
ギル	832				

おもな出現場所: 幻獣神の洞窟(P.237参照)　月の地下渓谷(P.246参照)



銀竜 No.141

金竜とともに出現。威力が高く、全体効果の「ブレイズ」を使うため、集中攻撃で金竜より先に倒そう。

HP	15000	種族	ドラゴン

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	半	半	半	半	半	半	半	半	×

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	66	力	59	体力	59
素早さ	57	知性	46	精神	59
攻撃力	46	命中	115	防御力	126
回避	15	魔法防御力	70	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう／ブレイズ
召喚魔法への反撃(40%)	たつまき
こんらん状態になる	まきつき(対象：モンスターか味方)／たたかう(対象：モンスターか味方)

経験値	45168	落とすアイテム	ほしのすな(20%) / つきのカーテン(5%)	ひかりのカーテン(12%) / ぎんのリンゴ(0.4%)	盗めるアイテム: ほしのすな(40%) / —
ギル	763				

おもな出現場所: 幻獣神の洞窟(P.237参照)　月の地下渓谷(P.246参照)



クアール No.97

マヒ状態か戦闘不能にさせる「ブラスター」が脅威。出現したらパーティ全員で集中攻撃して、最優先で倒そう。

HP	2015	種族	—

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	—	—	—	—	×

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	42	力	33	体力	38
素早さ	34	知性	25	精神	34
攻撃力	25	命中	105	防御力	72
回避	5	魔法防御力	37	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【マヒ10%】／ブラスター

経験値	6165	落とすアイテム	ユニコーンのつの(20%) / ねこのつめ(5%)	クアールのひげ(12%) / —	盗めるアイテム: ユニコーンのつの(50%) / —
ギル	107				

おもな出現場所: エブラーナ城 宝箱(P.164参照)　地底 B区画(P.186参照)　バブイルの塔2(P.204参照)



グール No.36

攻撃されるとどく状態になることがある。集団で現れHPも高いので、火属性の「ファイア」を全体に使おう。

HP	444	種族	アンデッド

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	弱	—	—	—	—	—	弱	半	○

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	22	力	17	体力	13
素早さ	18	知性	7	精神	15
攻撃力	9	命中	95	防御力	21
回避	5	魔法防御力	13	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【毒10%】

経験値	888	落とすアイテム	— / —	— / —	盗めるアイテム: かわのふく(40%) / —
ギル	23				

おもな出現場所: 試練の山(P.147参照)



グリーンドラゴン No.106

周囲とは一線を画す強さなので「けむりだま」で逃げたほうが安全。しっぽを狙うのはレベルが上がってからにしたい。

HP	17000	種族	ドラゴン

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	—	—	—	—	×

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	44	力	37	体力	41
素早さ	32	知性	44	精神	44
攻撃力	28	命中	115	防御力	84
回避	5	魔法防御力	39	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【混乱10%】／かみなり

経験値	68120	落とすアイテム	あおいきば(20%) / ぎんのリンゴ(5%)	アラーム(12%) / みどりのしっぽ(0.4%)	盗めるアイテム: あおいきば(50%) / —
ギル	858				

おもな出現場所: 地底 B区画(P.186参照)　バブイルの塔1(P.196参照)　バブイルの塔2 B4F～B5F(P.204参照)



クリセイルス No.76

HP 1711 種族 —

大群で現れ「スロウ」を連発するが、ステータスは平均的。このモンスターと出会う頃なら一撃で倒せるはずだ。

	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
属性	—	—	—	—	—	—	—	—	×

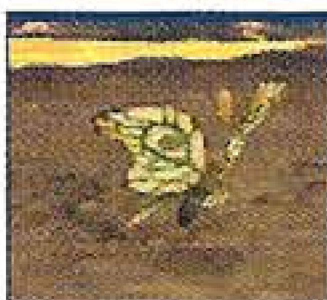
状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	40	力	30	体力	34
素早さ	36	知性	24	精神	32
攻撃力	22	命中	95	防御力	60
回避	5	魔法防御力	34	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう／スロウ
こんらん状態になる	ドレイン（対象：モンスター）

経験値	3422	落とすアイテム	ポーション（20%）	ハイポーション（12%）	盗めるアイテム ポーション（60%）
ギル	88		—	—	—

おもな出現場所 ●地底 C区画（P.186参照）



グルームウイング No.77

HP 2684 種族 —

落とすアイテムは希少品ばかり。MP回復手段として役立つ「エーテル」を手に入れたいときは、集中的に倒そう。

	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
属性	—	—	—	—	半	—	—	—	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	41	力	31	体力	35
素早さ	37	知性	25	精神	33
攻撃力	23	命中	95	防御力	61
回避	5	魔法防御力	35	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう／りんぷん

経験値	5368	落とすアイテム	エーテル（20%）	ほしのすな（12%）	盗めるアイテム エーテル（30%）
ギル	136		つきのカーテン（5%）	アルテミスのや（0.4%）	—

おもな出現場所 ●地底 B区画（P.186参照）



黒とかげ No.85

HP 2692 種族 リザード

攻撃のすべてに、せきかをまねく効果がある。カウンターされる心配がない魔法攻撃で攻めていくといい。

	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
属性	—	—	—	—	—	—	—	—	×

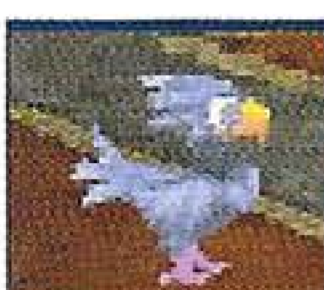
状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	40	力	30	体力	34
素早さ	36	知性	24	精神	32
攻撃力	22	命中	95	防御力	60
回避	5	魔法防御力	34	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【石化10%】／石化にらみ
物理攻撃への反撃（40%）	石化にらみ
こんらん状態になる	石化にらみ（対象：モンスター）

経験値	5384	落とすアイテム	きんのはり（20%）	メデューサのや（12%）	盗めるアイテム きんのはり（60%）
ギル	137		ブレイクブレイド（5%）	—	—

おもな出現場所 ●地上 F区画（P.110参照） ●地底 A・B区画（P.186参照） ●バブイルの塔1（P.196参照）



くろひよこ No.—

HP 20000 種族 バード

たけうち しょうとともに出現。物理攻撃へのカウンターで「くちばし」を使ってくるので、魔法で攻撃だ。

	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
属性	—	—	—	—	—	—	—	—	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	50	力	50	体力	25
素早さ	75	知性	25	精神	25
攻撃力	100	命中	100	防御力	50
回避	30	魔法防御力	25	魔法回避	25

行動	
通常時	たたかう【混乱50%】
物理攻撃への反撃（40%）	くちばし

経験値	0	落とすアイテム	—	—	盗めるアイテム —
ギル	0		—	—	—

おもな出現場所 ●ドワーフ城 開発室（P.194参照）



ゲームしょくにん No.—

HP 9999 種族 —

開発室に出現する。彼とのバトルでダメージを負うことはない。彼の正体はときた たかし氏だ。

	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
属性	—	—	—	—	—	—	—	—	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	50	力	22	体力	20
素早さ	11	知性	25	精神	25
攻撃力	27	命中	0	防御力	60
回避	18	魔法防御力	27	魔法回避	15

行動	
通常時	たたかう【火】／のろい／ストップ（対象：自分）

経験値	0	落とすアイテム	—	—	盗めるアイテム —
ギル	0		—	—	—

おもな出現場所 ●ドワーフ城 開発室（P.194参照）



ケットシー　No.49

HP	632	種族	—

マヒかデスの効果がある「ブラスター」が脅威。出現したらどの敵よりも先に倒し、その脅威から逃れよう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	—	—	—	—	×

状態変化：マヒ　眠り　混乱　石化　蛙　沈黙　小人　暗闇　毒　デス　瀕死　徐石　豚　呪い　バーサク　ストップ　スロウ　スリップ

レベル	28	力	24	体力	21
素早さ	20	知性	14	精神	20
攻撃力	15	命中	105	防御力	44
回避	5	魔法防御力	23	魔法回避	5

行動	通常時	たたかう【マヒ10%】／ブラスター

経験値	2528	落とすアイテム	ユニコーンのつの(20%)	クアールのひげ(12%)	盗めるアイテム	ユニコーンのつの(50%)
ギル	34		ねこのつめ(5%)	—		—

おもな出現場所　地上 E区画(P.110参照)　磁力の洞窟(P.174参照)



ケンタウロナイト　No.57

HP	1292	種族	—

ほとんどの状態変化を無効化する。弱点となる属性もないため、とにかく攻撃あるのみだ。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	—	—	—	—	×

状態変化：マヒ　眠り　混乱　石化　蛙　沈黙　小人　暗闇　毒　デス　瀕死　徐石　豚　呪い　バーサク　ストップ　スロウ　スリップ

レベル	31	力	26	体力	29
素早さ	23	知性	19	精神	25
攻撃力	20	命中	105	防御力	61
回避	5	魔法防御力	28	魔法回避	5

行動	通常時	たたかう

経験値	3876	落とすアイテム	テント(20%)	コテージ(12%)	盗めるアイテム	テント(60%)
ギル	68		—	—		—

おもな出現場所　ゾットの塔(P.180参照)



コカトリス　No.26

HP	241	種族	バード

群で現れ、じょじょにせきか状態にする「くちばし」を使ってくる。召喚アイテム「コカトリス」を落とすことがある。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	—	弱	—	—	×

状態変化：マヒ　眠り　混乱　石化　蛙　沈黙　小人　暗闇　毒　デス　瀕死　徐石　豚　呪い　バーサク　ストップ　スロウ　スリップ

レベル	19	力	14	体力	14
素早さ	11	知性	6	精神	13
攻撃力	10	命中	105	防御力	25
回避	10	魔法防御力	13	魔法回避	5

行動	通常時	たたかう【石化5%】／くちばし

経験値	723	落とすアイテム	きんのはり(20%)	きんのはり(12%)	盗めるアイテム	フェニックスのお(60%)
ギル	14		フェニックスのお(5%)	コカトリス(0.4%)		—

おもな出現場所　地上 C・D区画(P.110参照)　ホブス山(P.136参照)



ゴブリン　No.2

HP	30	種族	—

必ず群を成して襲ってくるが、ステータスは低く脅威ではない。召喚アイテム「ゴブリン」をぜひ手に入れたい。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	—	—	—	—	×

状態変化：マヒ　眠り　混乱　石化　蛙　沈黙　小人　暗闇　毒　デス　瀕死　徐石　豚　呪い　バーサク　ストップ　スロウ　スリップ

レベル	10	力	9	体力	9
素早さ	2	知性	3	精神	7
攻撃力	7	命中	105	防御力	20
回避	5	魔法防御力	8	魔法回避	5

行動	通常時	たたかう

経験値	90	落とすアイテム	ポーション(20%)	テント(12%)	盗めるアイテム	ポーション(60%)
ギル	5		どうのすなどけい(5%)	ゴブリン(0.4%)		—

おもな出現場所　地上 A・B区画(P.110参照)　ミスト洞窟(P.120参照)　地下水脈(P.126参照)



ゴブリンキャップ　No.78

HP	1127	種族	—

その名のとおりゴブリンの親玉。ほかのゴブリンよりは強いが、行動は「たたかう」のみ。苦戦せずに倒せるだろう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	—	—	—	—	×

状態変化：マヒ　眠り　混乱　石化　蛙　沈黙　小人　暗闇　毒　デス　瀕死　徐石　豚　呪い　バーサク　ストップ　スロウ　スリップ

レベル	29	力	24	体力	27
素早さ	21	知性	17	精神	23
攻撃力	19	命中	105	防御力	59
回避	5	魔法防御力	26	魔法回避	5

行動	通常時	たたかう

経験値	3381	落とすアイテム	ポーション(20%)	ハイポーション(12%)	盗めるアイテム	ポーション(60%)
ギル	59		エクスポーション(0.4%)	—		—

おもな出現場所　地底 A区画(P.186参照)　バブイルの塔1(P.196参照)



ゴルゴーン No.79

HP 4335 種族 —

「たたかう」にせきか効果があり、自分だけになるとじょじょにせきか状態にする「ゆびさき」を使う。優先的に倒したい。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	—	—	—	—	×

状態変化：**マヒ** 眠り **混乱** **石化** 蛙 **沈黙** 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 **徐石** 豚 呪い **バーサク** **ストップ** **スロウ** **スリップ**

レベル	37	力	28	体力	32
素早さ	33	知性	22	精神	30
攻撃力	21	命中	95	防御力	57
回避	5	魔法防御力	32	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【石化5%】
自分のみのとき	ゆびさき

経験値	8790	落とすアイテム	きんのはり(20%)	メデューサのや(12%)	盗めるアイテム	きんのはり(60%)
ギル	222		ブレイクブレイド(5%)	—		—

おもな出現場所 ●地底 B区画(P.186参照)



サーチャー No.136

HP 9350 種族 マシーン

ダメージを与えなければ行動しないため、そのスキに希少品の「アラーム」を「ぬすむ」で手に入れておこう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	弱	—	半	—	—	—	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク **ストップ** **スロウ** **スリップ**

レベル	43	力	36	体力	36
素早さ	40	知性	30	精神	34
攻撃力	28	命中	95	防御力	73
回避	15	魔法防御力	45	魔法回避	0

行動	
通常時	なにもしない
ダメージへの反撃(100%)	警報→ビーム
呼び出したモンスターを倒す	撤退

経験値	18700	落とすアイテム	アラーム(20%)	—	盗めるアイテム	アラーム(40%)
ギル	470		—	—		—

おもな出現場所 ●バブイルの巨人(P.242参照)



サウルスゾンビー No.142

HP 24000 種族 ドラゴン・アンデッド

「のろい」と「たたかう」でのろい状態にさせられやすい。「ホールド」や「ストップ」で動きを止めてから戦うといい。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	弱	—	—	—	—	—	弱	半	○

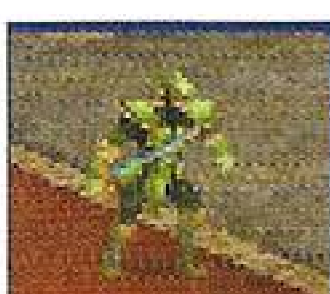
状態変化：**マヒ** **眠り** **混乱** 石化 蛙 沈黙 小人 **暗闇** 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 **呪い** **バーサク** **ストップ** **スロウ** **スリップ**

レベル	68	力	60	体力	60
素早さ	59	知性	48	精神	61
攻撃力	47	命中	115	防御力	128
回避	15	魔法防御力	72	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【呪い100%】／のろい
召喚魔法への反撃(100%)	ほのお

経験値	72000	落とすアイテム	あかいきば(20%)	のろいのゆびわ(5%)	盗めるアイテム	あかいきば(40%)
ギル	1210		—	—		—

おもな出現場所 ●月の地下渓谷(P.246参照)



サウンドマネージャ(ウダツ田中) No.—

HP 9999 種族 —

サウンドマネージャ(きたやん)とともに出現。セシルたちに攻撃してくることはなく、倒すと仕事にもどっていく。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	—	—	—	—	×

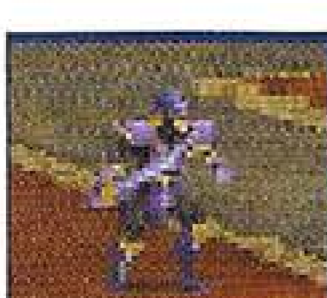
状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ **スロウ** スリップ

レベル	50	力	22	体力	20
素早さ	11	知性	25	精神	25
攻撃力	27	命中	100	防御力	60
回避	17	魔法防御力	27	魔法回避	15

行動	
通常時	たたかう(対象：モンスター)

経験値	0	落とすアイテム	—	—	盗めるアイテム	—
ギル	0		—	—		—

おもな出現場所 ●ドワーフ城 音楽室(P.194参照)



サウンドマネージャ(きたやん) No.—

HP 9999 種族 —

サウンドマネージャ(ウダツ田中)とともに出現。歌を歌う彼に仕事をするよううながす。倒すと仕事にもどっていく。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	—	—	—	—	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ **スロウ** スリップ

レベル	50	力	22	体力	20
素早さ	11	知性	25	精神	25
攻撃力	27	命中	100	防御力	60
回避	16	魔法防御力	27	魔法回避	15

行動	
通常時	たたかう(対象：モンスター)

経験値	0	落とすアイテム	—	—	盗めるアイテム	—
ギル	0		—	—		—

おもな出現場所 ●ドワーフ城 音楽室(P.194参照)



サタナイト　No.113

HP 4930　種族 —

物理攻撃は「吸収」、魔法攻撃は「のろい」で反撃される。後者のほうがやっかいなので、物理攻撃がオススメ。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	—	—	—	—	×

状態変化：マヒ　眠り　混乱　石化　蛙　沈黙　小人　暗闇　毒　デス　瀕死　徐石　豚　呪い　バーサク　ストップ　スロウ　スリップ

レベル	53	力	39	体力	44
素早さ	49	知性	37	精神	42
攻撃力	29	命中	95	防御力	73
回避	5	魔法防御力	44	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう
自分のみのとき物理攻撃への反撃(50%)	吸収
自分のみのときの白・黒魔法攻撃への反撃(50%)	のろい

経験値	9860	落とすアイテム	テント(20%)	コテージ(12%)	盗めるアイテム	テント(60%)
ギル	249		—	—		—

おもな出現場所：幻獣の洞窟(P.215参照)



サタナジュニア　No.114

HP 5910　種族 まどうし

魔法で攻めるとカウンターで「サイレス」を使うことがある。反撃を受けない物理攻撃でダメージを与えていこう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	—	—	弱	—	×

状態変化：マヒ　眠り　混乱　石化　蛙　沈黙　小人　暗闇　毒　デス　瀕死　徐石　豚　呪い　バーサク　ストップ　スロウ　スリップ

レベル	50	力	37	体力	42
素早さ	46	知性	35	精神	40
攻撃力	27	命中	95	防御力	70
回避	5	魔法防御力	42	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう
白・黒魔法攻撃への反撃(50%)	サイレス
こんらん状態になる	コンフュ(対象：モンスター)

経験値	11820	落とすアイテム	せいじゃくのかね(20%)	ユニコーンのつの(12%)	盗めるアイテム	せいじゃくのかね(50%)
ギル	298		どうのすなどけい(5%)	エーテル(0.4%)		—

おもな出現場所：幻獣の洞窟(P.215参照)



サハギン　No.16

HP 110　種族 リザード

地下水脈ではミニマジシャンに交じって出現する。ミニマジシャンのほうが危険なので、倒すのはあと回しだ。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	半	—	弱	吸	—	—	—	—	×

状態変化：マヒ　眠り　混乱　石化　蛙　沈黙　小人　暗闇　毒　デス　瀕死　徐石　豚　呪い　バーサク　ストップ　スロウ　スリップ

レベル	14	力	11	体力	11
素早さ	6	知性	4	精神	10
攻撃力	9	命中	105	防御力	22
回避	5	魔法防御力	10	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【水】

経験値	275	落とすアイテム	—	—	盗めるアイテム	ポーション(60%)
ギル	14		—	—		—

おもな出現場所：地下水脈(P.126参照)　ファブール城＜イベントバトル＞(P.135参照)



サミングウェイ　No.198

HP 32　種族 —

ドワーフ城のパブにいるプディングウェイに2度話しかけるとバトルになる。一度攻撃すれば倒せるはずだ。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	—	—	—	—	×

状態変化：マヒ　眠り　混乱　石化　蛙　沈黙　小人　暗闇　毒　デス　瀕死　徐石　豚　呪い　バーサク　ストップ　スロウ　スリップ

レベル	10	力	11	体力	11
素早さ	2	知性	2	精神	10
攻撃力	7	命中	115	防御力	20
回避	5	魔法防御力	6	魔法回避	5

行動	
通常時	なにもしない

経験値	1	落とすアイテム	どうのすなどけい(5%)	ゴブリン(0.4%)	盗めるアイテム	—
ギル	1		—	—		—

おもな出現場所：ドワーフ城 パブ「ラリホー!」＜イベントバトル＞(P.188参照)



サンドウォーム　No.7

HP 500　種族 —

同じ地域に出現する敵とは比べものにならないほど強い。出会ったら無理をせず、逃げてしまうのも手だ。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	半	弱	—	—	吸	—	—	—	×

状態変化：マヒ　眠り　混乱　石化　蛙　沈黙　小人　暗闇　毒　デス　瀕死　徐石　豚　呪い　バーサク　ストップ　スロウ　スリップ

レベル	12	力	12	体力	12
素早さ	0	知性	4	精神	8
攻撃力	10	命中	115	防御力	46
回避	5	魔法防御力	10	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう／たつまき

経験値	1750	落とすアイテム	ポーション(20%)	ハイポーション(12%)	盗めるアイテム	ポーション(60%)
ギル	54		ばんのうやく(5%)	ぎんのリンゴ(0.4%)		—

おもな出現場所：地上 B区画(P.110参照)　アントリオン洞窟(P.132参照)



シーポッツ　No.17

HP 125　種族 —

魔法攻撃をしかけると、「リレイズ」でほかのモンスターを復活させてしまう。物理攻撃で攻めるか、一撃で倒そう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	半	—	弱	吸	—	—	—	—	×

状態変化：マヒ／眠り／混乱／石化／蛙／沈黙／小人／暗闇／毒／デス／瀕死／徐石／豚／呪い／バーサク／ストップ／スロウ／スリップ

レベル	14	力	9	体力	9
素早さ	10	知性	4	精神	10
攻撃力	7	命中	95	防御力	17
回避	5	魔法防御力	9	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【水／マヒ10%】／撤退
白・黒魔法攻撃への反撃(100%)	リレイズ
こんらん状態になる	撤退

経験値	188	落とすアイテム	どくけし(20%)	やまびこそう(12%)	盗めるアイテム	どくけし(60%)
ギル	14		じゅうじか(5%)	テント(0.4%)		—

おもな出現場所　地下水脈(P.126参照)



ジェネラル　No.156

HP 100　種族 —

リディアを守るときに戦う相手。バロン兵へ攻撃命令を出すだけで、先に倒せばバロン兵がこんらん状態になる。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	—	—	—	—	×

状態変化：マヒ／眠り／混乱／石化／蛙／沈黙／小人／暗闇／毒／デス／瀕死／徐石／豚／呪い／バーサク／ストップ／スロウ／スリップ

レベル	14	力	13	体力	11
素早さ	8	知性	7	精神	7
攻撃力	8	命中	105	防御力	22
回避	5	魔法防御力	10	魔法回避	15

行動	
通常時	攻撃命令
自分のみのとき	撤退
こんらん状態のとき	たたかう

経験値	300	落とすアイテム	—	—	盗めるアイテム	—
ギル	100		—	—		—

おもな出現場所　カイポ 宿屋<イベントバトル>(P.122参照)



召喚士　No.115

HP 6120　種族 まどうし

必ず1体で出現し、「召喚」でモンスターを1体呼び出す。素早く集中攻撃すれば、「召喚」される前に倒せるだろう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	—	—	—	—	×

状態変化：マヒ／眠り／混乱／石化／蛙／沈黙／小人／暗闇／毒／デス／瀕死／徐石／豚／呪い／バーサク／ストップ／スロウ／スリップ

レベル	51	力	38	体力	43
素早さ	47	知性	36	精神	41
攻撃力	28	命中	95	防御力	71
回避	5	魔法防御力	43	魔法回避	10

行動	
通常時	たたかう／召喚
自分のみのとき	召喚→撤退
こんらん状態になる	デス(対象：モンスターか味方)

経験値	12438	落とすアイテム	いやしのつえ(20%)	ルーンのうでわ(12%)	盗めるアイテム	いやしのつえ(40%)
ギル	314		ルーンのつえ(5%)	—		—

おもな出現場所　幻獣の洞窟(P.215参照)



しろま　No.—

HP 20000　種族 —

たけうち しょうと一緒に出現する。「ケアルガ」で回復されるとやっかいなので、最初に倒しておきたい。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	—	—	—	—	×

状態変化：マヒ／眠り／混乱／石化／蛙／沈黙／小人／暗闇／毒／デス／瀕死／徐石／豚／呪い／バーサク／ストップ／スロウ／スリップ

レベル	50	力	25	体力	25
素早さ	50	知性	25	精神	50
攻撃力	100	命中	100	防御力	25
回避	30	魔法防御力	50	魔法回避	50

行動	
通常時	プロテス／レビテト／ホーリー／いのり／うそなき／ケアルガ／エスナ／リフレク／サイレス

経験値	0	落とすアイテム	—	—	盗めるアイテム	—
ギル	0		—	—		—

おもな出現場所　ドワーフ城 開発室(P.194参照)



ズー　No.34

HP 941　種族 バード

HPと攻撃力は高いが、行動は「たたかう」のみ。戦いやすい敵なので、経験値稼ぎにもってこいの相手だ。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	半	半	弱	—	半	弱	—	—	×

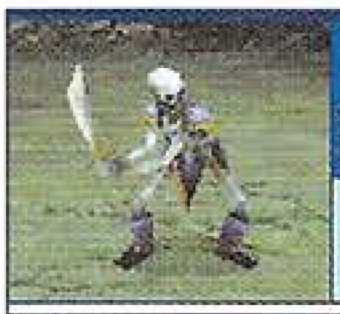
状態変化：マヒ／眠り／混乱／石化／蛙／沈黙／小人／暗闇／毒／デス／瀕死／徐石／豚／呪い／バーサク／ストップ／スロウ／スリップ

レベル	24	力	19	体力	18
素早さ	12	知性	7	精神	17
攻撃力	14	命中	115	防御力	32
回避	10	魔法防御力	16	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう

経験値	3764	落とすアイテム	はねつきぼうし(20%)	ハイポーション(12%)	盗めるアイテム	はねつきぼうし(40%)
ギル	51		コテージ(5%)	ぎんのリンゴ(0.4%)		—

おもな出現場所　地上 D区画(P.110参照)



スカルジャー No.94

HP 2512 種族 アンデッド

群で出現し、「たたかう」か「サンダラ」を使用してくる。弱点の火属性の魔法でまとめて攻撃しよう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	弱	―	―	―	―	―	弱	―	○

状態変化									
	マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙	小人	暗闇	毒
	デス	瀕死	徐石	豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

レベル	40	力	30	体力	34
素早さ	36	知性	24	精神	32
攻撃力	22	命中	95	防御力	60
回避	5	魔法防御力	34	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう／サンダラ

経験値	5024	落とすアイテム	―	―	盗めるアイテム	てつのこて(40%)
ギル	128		―	―		―

おもな出現場所 ●エブラーナ城 宝箱(P.164参照) ●バブイルの塔1(P.196参照) ●エブラーナ洞窟(P.201参照)



スカルドラゴン No.143

HP 24000 種族 ドラゴン・アンデッド

火属性が弱点だが、火属性の魔法にはカウンターで「ほのお」を使う。「ドラゴン」や「ケアルガ」で攻撃しよう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	弱	―	―	―	―	―	弱	半	○

状態変化									
	マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙	小人	暗闇	毒
	デス	瀕死	徐石	豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

レベル	68	力	60	体力	60
素早さ	59	知性	48	精神	61
攻撃力	47	命中	115	防御力	128
回避	15	魔法防御力	72	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう
火属性魔法攻撃への反撃(100%)	ほのお

経験値	72000	落とすアイテム	あかいきば(20%)	のろいのゆびわ(5%)	盗めるアイテム	あかいきば(40%)
ギル	1210		―	―		―

おもな出現場所 ●幻獣神の洞窟(P.237参照) ●月の地下渓谷(P.246参照)



スカルナント No.160

HP 400 種族 アンデッド

スカルミリョーネの号令でいっせいに「ドレイン」を使ってくる。その前に「ファイラ」を全体にかけて一掃したい。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	弱	―	―	―	―	―	弱	半	○

状態変化									
	マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙	小人	暗闇	毒
	デス	瀕死	徐石	豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

レベル	20	力	22	体力	20
素早さ	5	知性	5	精神	5
攻撃力	12	命中	95	防御力	30
回避	10	魔法防御力	12	魔法回避	15

行動	
通常時	たたかう【毒10%】
スカルミリョーネに攻撃命令を出される(100%)	ドレイン

経験値	800	落とすアイテム	―	―	盗めるアイテム	―
ギル	0		―	―		―

おもな出現場所 ●試練の山 山頂<イベントバトル>(P.147参照)



スケルトン No.27

HP 135 種族 アンデッド

ときどき使ってくる「サンダー」が強力。行動される前に「ファイア」や「せいなるや」による攻撃で撃破したい。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	弱	半	半	―	―	―	弱	半	○

状態変化									
	マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙	小人	暗闇	毒
	デス	瀕死	徐石	豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

レベル	19	力	12	体力	12
素早さ	15	知性	6	精神	13
攻撃力	8	命中	95	防御力	20
回避	5	魔法防御力	12	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう／サンダー

経験値	270	落とすアイテム	―	―	盗めるアイテム	かわのふく(40%)
ギル	8		―	―		―

おもな出現場所 ●ホブス山(P.136参照) ●試練の山(P.147参照)



ステイルゴーレム No.96

HP 6630 種族 きょじん

行動は「たたかう」だけなので「ブリンク」が有効。倒せば大量の経験値に加え、「きょじんのこて」を落とすことも。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	弱	―	―	半	―	―	―	×

状態変化									
	マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙	小人	暗闇	毒
	デス	瀕死	徐石	豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

レベル	40	力	32	体力	36
素早さ	32	知性	24	精神	32
攻撃力	24	命中	105	防御力	70
回避	0	魔法防御力	35	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう

経験値	19890	落とすアイテム	だいちのハンマー(20%)	きょじんのこて(12%)	盗めるアイテム	だいちのハンマー(40%)
ギル	336		―	―		―

おもな出現場所 ●エブラーナ城 宝箱(P.164参照) ●バブイルの塔1(P.196参照) ●エブラーナ洞窟(P.201参照)



ストーンゴーレム No.86

HP	8721	種族	きょじん

攻撃方法は「たたかう」だけなので、「プロテス」や「ブリンク」で対処しよう。獲得経験値が多いため、レベル上げに最適。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	−	−	−	−	吸	−	−	−	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	43	力	34	体力	38
素早さ	35	知性	26	精神	34
攻撃力	26	命中	105	防御力	73
回避	0	魔法防御力	37	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう

経験値	26163	落とすアイテム	ハイポーション(20%)	エクスポーション(12%)	盗めるアイテム	ハイポーション(60%)
ギル	440		メデューサのや(5%)	−		−

おもな出現場所：地底 B区画(P.186参照)　バブイルの塔1(P.196参照)



スピリット No.28

HP	86	種族	ゴースト

HPが低く、物理攻撃なら一撃で倒せるはず。「ファイア」や「スリプル」を使われる前に撃破しよう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	吸	半	半	−	半	−	弱	半	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	19	力	12	体力	12
素早さ	15	知性	6	精神	13
攻撃力	8	命中	95	防御力	20
回避	10	魔法防御力	12	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう／ファイア／スリプル
こんらん状態になる	ファイア(対象：モンスター)

経験値	172	落とすアイテム	ポーション(20%)	のろいのゆびわ(5%)	盗めるアイテム	ポーション(60%)
ギル	5		−	−		−

おもな出現場所：ホブス山(P.136参照)　試練の山(P.147参照)



スプラッシャー No.41

HP	360	種族	−

昔の水路に出る敵のなかでは、HPが低く攻撃力はそこそこ。「サンダー」かヤンの「たたかう」なら一撃で倒せる。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	−	−	弱	吸	−	−	−	−	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	24	力	18	体力	14
素早さ	20	知性	7	精神	17
攻撃力	12	命中	95	防御力	32
回避	5	魔法防御力	14	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう

経験値	720	落とすアイテム	ポーション(20%)	ハイポーション(12%)	盗めるアイテム	ポーション(60%)
ギル	19		−	−		−

おもな出現場所：昔の水路(P.150参照)



ゼムスブレス No.152

HP	40000	種族	−

こちらが白·黒魔法を使わなければ、行動は「ライブラ」を使用するのみ。物理攻撃だけで戦えば簡単に倒せるはず。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	吸	半	半	半	−	半	半	半	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	70	力	62	体力	62
素早さ	61	知性	49	精神	63
攻撃力	48	命中	115	防御力	130
回避	15	魔法防御力	74	魔法回避	10

行動	
通常時	ライブラ
白·黒魔法攻撃への反撃(50%)	マインドブラスト
こんらん状態になる	たたかう

経験値	60000	落とすアイテム	−	−	盗めるアイテム	−
ギル	2012		−	−		−

おもな出現場所：月の地下渓谷(P.246参照)



ゼムスマインド No.153

HP	20000	種族	−

全体を対象に「コンフュ」をかけてくる。こんらん状態にならなかったキャラクターが「ばんのうやく」などで治そう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	吸	半	半	半	−	半	半	半	×

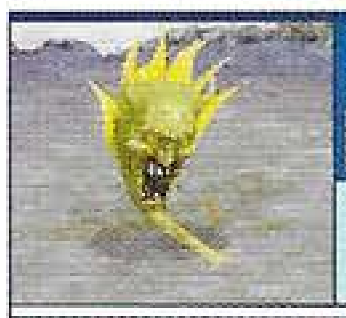
状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	70	力	62	体力	62
素早さ	61	知性	49	精神	63
攻撃力	48	命中	115	防御力	130
回避	15	魔法防御力	74	魔法回避	10

行動	
通常時	たたかう／コンフュ
物理攻撃への反撃(100%)	プロテス(対象：自分)
白·黒魔法攻撃への反撃(100%)	シェル(対象：自分)

経験値	60000	落とすアイテム	−	−	盗めるアイテム	−
ギル	1012		−	−		−

おもな出現場所：月の地下渓谷(P.246参照)



ソウル No.37

HP 250 種族 ゴースト

「ファイア」と「スリプル」を多用してくる。「ファイア」を連発されると危険なので、物理攻撃で素早く撃破しよう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	吸	半	―	―	―	―	弱	―	×

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	22	力	17	体力	13
素早さ	18	知性	7	精神	15
攻撃力	9	命中	95	防御力	21
回避	5	魔法防御力	13	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう／ファイア／スリプル
こんらん状態になる	ファイア（対象：モンスター）

経験値	500	落とすアイテム	ポーション（20%）	のろいのゆびわ（12%）	盗めるアイテム: ポーション（60%）
ギル	14		―	―	―

おもな出現場所: 試練の山（P.147参照）



ソーサラー No.98

HP 1700 種族 まどうし

自分のみになるとモンスターを呼び出し、バトルから離脱する。倒したいときは、先にソーサラーから狙おう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	―	―	―	―	―	―	×

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	41	力	31	体力	35
素早さ	37	知性	25	精神	33
攻撃力	23	命中	95	防御力	61
回避	5	魔法防御力	35	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう
自分のみのとき	召喚→撤退
こんらん状態になる	ドレイン（対象：モンスター）

経験値	3598	落とすアイテム	いやしのつえ（20%）	ルーンのうでわ（12%）	盗めるアイテム: いやしのつえ（40%）
ギル	92		ルーンのつえ（5%）	―	―

おもな出現場所: バブイルの塔2（P.204参照）



ソーサルレディ No.58

HP 893 種族 まどうし

「スロウ」と「サイレス」でこちらの行動を妨害してくる。ほかの敵と一緒に出現したら、優先的に倒したい相手だ。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	―	―	―	―	―	―	×

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	30	力	23	体力	26
素早さ	26	知性	18	精神	24
攻撃力	17	命中	95	防御力	50
回避	5	魔法防御力	26	魔法回避	5

行動	
通常時	スロウ／サイレス
自分と同じモンスターのみのとき	たたかう
こんらん状態になる	ヘイスト

経験値	1786	落とすアイテム	ロッド（20%）	ぎんのうでわ（12%）	盗めるアイテム: ロッド（40%）
ギル	46		エーテル（5%）	エーテルドライ（0.4%）	―

おもな出現場所: ゾットの塔（P.180参照）



ソードラット No.3

HP 31 種族 ビースト

大抵はほかの敵と一緒に現れる。「たたかう」一撃で倒しやすく、カウンターの「はり」を恐れる必要はない。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	―	―	―	―	―	―	×

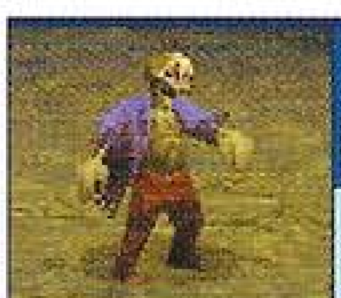
状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	10	力	9	体力	9
素早さ	2	知性	3	精神	7
攻撃力	7	命中	105	防御力	20
回避	5	魔法防御力	8	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう
物理攻撃への反撃（50%）	はり
こんらん状態になる	はり（対象：モンスター）

経験値	93	落とすアイテム	ポーション（20%）	―	盗めるアイテム: ポーション（60%）
ギル	5		―	―	―

おもな出現場所: 地上 A・B・C区画（P.110参照） ミスト洞窟（P.120参照） 地下水脈（P.126参照）



ゾンビー No.12

HP 87 種族 アンデッド

必ず群で襲ってくる。闇属性の攻撃は半減されるため暗黒剣では倒しにくい。火属性の「ファイア」で攻撃だ。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	弱	半	半	―	―	―	弱	半	○

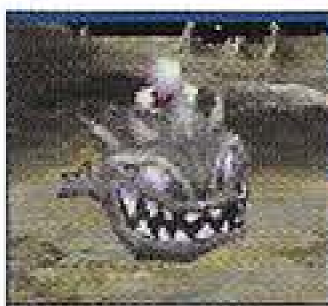
状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	14	力	9	体力	9
素早さ	10	知性	4	精神	10
攻撃力	7	命中	95	防御力	17
回避	5	魔法防御力	9	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【毒10%】

経験値	130	落とすアイテム	―	―	盗めるアイテム: ポーション（60%）
ギル	10		―	―	―

おもな出現場所: 地下水脈（P.126参照） 試練の山（P.147参照）



ダークグラネイド No.130

「連鎖爆発」が発動すると敵は全滅するが、経験値とギルが得られない。雷・火属性以外で攻撃しよう。

HP	6519	種族	―

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	吸	―	―	―	―	―	―	―	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	44	力	37	体力	37
素早さ	41	知性	31	精神	35
攻撃力	28	命中	95	防御力	74
回避	5	魔法防御力	37	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう
雷属性黒魔法攻撃への反撃(100%)	連鎖爆発(対象:モンスター)
火属性黒魔法攻撃への反撃(100%)	じばく

経験値	13038	落とすアイテム	ボムのかけら(20%)	ボムのみぎうで(12%)	盗めるアイテム	ボムのかけら(50%)
ギル	328		ボムのたましい(5%)	ボム(0.4%)		―

おもな出現場所 月 A区画(P.230参照) 月の地下通路(P.235参照)



ダイブイーグル No.4

「くちばし」がやっかいなこと以外、注意すべき点はない。まれに召喚アイテム「コカトリス」を落とす。

HP	28	種族	バード

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	―	―	半	弱	―	―	×

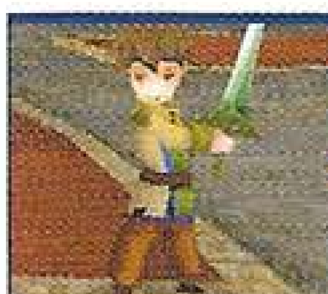
状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	10	力	7	体力	7
素早さ	6	知性	3	精神	7
攻撃力	5	命中	95	防御力	15
回避	10	魔法防御力	7	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう/くちばし

経験値	56	落とすアイテム	きんのはり(20%)	きんのはり(12%)	盗めるアイテム	フェニックスのお(60%)
ギル	4		フェニックスのお(5%)	コカトリス(0.4%)		―

おもな出現場所 地上 A区画(P.110参照)



たけうち しょう No.―

開発室で彼に話しかけるとバトルになる。物理攻撃が主体なので、「ブリンク」を使って回避しながら戦いたい。

HP	20000	種族	―

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	―	―	―	―	―	―	×

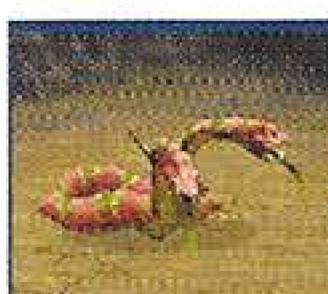
状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	50	力	50	体力	50
素早さ	50	知性	25	精神	25
攻撃力	100	命中	100	防御力	50
回避	30	魔法防御力	25	魔法回避	25

行動	
通常時	たたかう【吸収】/ねらう/けり/ジャンプ/しらべる/ためる/あんこく/がまん
物理攻撃への反撃(50%)	たたかう【吸収】

経験値	0	落とすアイテム	―	―	盗めるアイテム	―
ギル	0		―	―		―

おもな出現場所 ドワーフ城 開発室(P.194参照)



ツインスネーク No.50

「まきつき」を多用するやっかいな敵。HPは低く、攻撃すればすぐに撃破できるはずなので、最初に倒してしまおう。

HP	316	種族	―

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	弱	―	―	―	―	―	―	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	28	力	24	体力	21
素早さ	20	知性	14	精神	20
攻撃力	15	命中	105	防御力	44
回避	5	魔法防御力	23	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【毒10%】/まきつき

経験値	1264	落とすアイテム	どくけし(20%)	ユニコーンのつの(12%)	盗めるアイテム	どくけし(60%)
ギル	19		どくや(5%)	―		―

おもな出現場所 地上 E区画(P.110参照) 磁力の洞窟(P.174参照)



月の女神 No.144

暗黒魔道士と一緒に出現。暗黒魔道士を状態変化にさせ、その間に月の女神を倒せば「ほうよう」を使われずにすむ。

HP	6800	種族	―

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	―	―	―	―	―	―	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	61	力	51	体力	51
素早さ	58	知性	43	精神	55
攻撃力	39	命中	95	防御力	91
回避	20	魔法防御力	63	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう/ほうよう
ダメージへの反撃(40%)	たたかう
自分と同じモンスターのみのとき	たたかう→ほうよう→撤退
こんらん状態になる	ほうよう

経験値	6810	落とすアイテム	アルテミスのや(20%)	つきのカーテン(12%)	盗めるアイテム	アルテミスのや(40%)
ギル	344		ミネルバビスチェ(5%)	アルテミスのゆみ(0.4%)		―

おもな出現場所 幻獣神の洞窟(P.237参照) 月の地下渓谷(P.246参照)



デザートサハギン　No.8

HP	40	種族	リザード

行動は「たたかう」だけだが、攻撃力が高く受けるダメージは大きい。群で現れるので、HPはこまめに回復しよう。

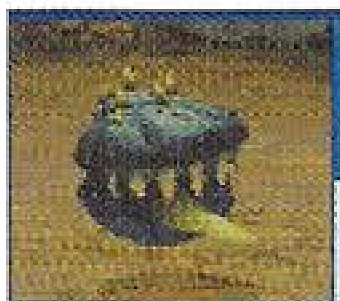
属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	半	弱	－	吸	－	－	－	－	×

状態変化：マヒ　眠り　混乱　石化　蛙　沈黙　小人　暗闇　毒　デス　瀕死　徐石　豚　呪い　バーサク　ストップ　スロウ　スリップ

レベル	12	力	10	体力	10	行動	通常時	たたかう
素早さ	4	知性	4	精神	8			
攻撃力	8	命中	105	防御力	21			
回避	5	魔法防御力	9	魔法回避	5			

経験値	100	落とすアイテム	どくけし(20%)	やまびこそう(12%)	盗めるアイテム	どくけし(60%)
ギル	6		じゅうじか(5%)	テント(0.4%)		－

おもな出現場所　地上 B区画(P.110参照)



デスタネット　No.42

HP	760	種族	－

昔の水路に出るほかの敵よりもHPが高い。「サンダー」でも一撃では倒せないので、集中攻撃で各個撃破するのだ。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	－	－	弱	吸	－	－	－	－	×

状態変化：マヒ　眠り　混乱　石化　蛙　沈黙　小人　暗闇　毒　デス　瀕死　徐石　豚　呪い　バーサク　ストップ　スロウ　スリップ

レベル	25	力	18	体力	15	行動	通常時	たたかう
素早さ	21	知性	8	精神	18			
攻撃力	12	命中	95	防御力	33			
回避	5	魔法防御力	15	魔法回避	5			

経験値	1520	落とすアイテム	ダイエットフード(20%)	うちでのこづち(12%)	盗めるアイテム	ダイエットフード(60%)
ギル	39		おとめのキッス(5%)	ばんのうやく(0.4%)		－

おもな出現場所　昔の水路(P.150参照)



デスビューティ　No.48

HP	440	種族	－

味方全体にスリップの効果を与える「花粉」がやっかい。被害を抑えるため、素早くバトルを終わらせよう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	弱	－	－	－	－	－	－	－	×

状態変化：マヒ　眠り　混乱　石化　蛙　沈黙　小人　暗闇　毒　デス　瀕死　徐石　豚　呪い　バーサク　ストップ　スロウ　スリップ

レベル	27	力	19	体力	18	行動	通常時	たたかう／花粉
素早さ	23	知性	14	精神	19			
攻撃力	13	命中	95	防御力	34			
回避	0	魔法防御力	21	魔法回避	5			

経験値	1320	落とすアイテム	ダイエットフード(20%)	うちでのこづち(12%)	盗めるアイテム	ダイエットフード(60%)
ギル	23		おとめのキッス(5%)	ばんのうやく(0.4%)		－

おもな出現場所　地上 E区画(P.110参照)



鉄騎兵　No.137

HP	9999	種族	マシーン

「たたかう」でしか攻撃してこないが、攻撃力が高い。バトル開始時に「プロテス」か「ブリンク」をかけておこう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	－	－	弱	－	－	－	－	－	×

状態変化：マヒ　眠り　混乱　石化　蛙　沈黙　小人　暗闇　毒　デス　瀕死　徐石　豚　呪い　バーサク　ストップ　スロウ　スリップ

レベル	61	力	51	体力	51	行動	通常時	たたかう
素早さ	58	知性	43	精神	49			
攻撃力	39	命中	95	防御力	91			
回避	10	魔法防御力	63	魔法回避	0			

経験値	9999	落とすアイテム	テント(20%)	コテージ(12%)	盗めるアイテム	テント(60%)
ギル	503		－	－		－

おもな出現場所　バブイルの巨人(P.242参照)



トーディウィッチ　No.107

HP	5211	種族	まどうし

通常時はトーディトードに攻撃命令を下し、自分からは攻撃しない。倒せば低確率で「リボン」を落とす。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	－	－	－	－	－	－	－	－	×

状態変化：マヒ　眠り　混乱　石化　蛙　沈黙　小人　暗闇　毒　デス　瀕死　徐石　豚　呪い　バーサク　ストップ　スロウ　スリップ

レベル	52	力	38	体力	44	行動	通常時	攻撃命令
素早さ	44	知性	31	精神	42		自分のみのとき	トード(対象：自分か味方) →撤退
攻撃力	28	命中	95	防御力	72			
回避	5	魔法防御力	44	魔法回避	10		こんらん状態になる	ミニマム

経験値	10620	落とすアイテム	おとめのキッス(20%)	エーテルドライ(12%)	盗めるアイテム	おとめのキッス(60%)
ギル	268		ソーマのしずく(5%)	リボン(0.4%)		－

おもな出現場所　シルフの洞窟(P.212参照)



トーディトード No.108

HP 1600 種族 リザード・まどうし

トーディウィッチの号令を受け、いっせいに「トード」を唱える。HPは低いため、氷属性の「シヴァ」なら一掃できる。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	弱	—	—	—	—	—	—	×

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	56	力	41	体力	47
素早さ	52	知性	34	精神	45
攻撃力	30	命中	95	防御力	76
回避	5	魔法防御力	47	魔法回避	5

行動	
通常時	なにもしない
トーディウィッチに攻撃命令を出される	トード
こんらん状態になる	トード（対象：味方全体）

経験値	3200	落とすアイテム	おとめのキッス（20%）	—	盗めるアイテム	おとめのキッス（60%）
ギル	83		—	—		—

おもな出現場所: シルフの洞窟（P.212参照）



ドモボーイ No.22

HP 100 種族 —

アントリオン洞窟では、ゴブリンを従えて出現する。攻撃力が高めなので、セシルに狙わせて最初に仕留めよう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	—	—	—	—	×

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	18	力	13	体力	13
素早さ	10	知性	5	精神	13
攻撃力	10	命中	105	防御力	24
回避	5	魔法防御力	12	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう

経験値	300	落とすアイテム	ポーション（20%）	テント（12%）	盗めるアイテム	ポーション（60%）
ギル	14		—	—		—

おもな出現場所: 地上 C区画（P.110参照） アントリオン洞窟（P.132参照） ホブス山<イベントバトル>（P.134参照）



ドラキュレディ No.54

HP 621 種族 アンデッド

「たたかう」でHPを吸収するが、ドラキュレディだけになればHPを回復されることはない。まずはほかの敵を倒そう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	弱	—	吸	—	—	—	弱	—	○

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	29	力	20	体力	19
素早さ	25	知性	15	精神	20
攻撃力	14	命中	95	防御力	35
回避	5	魔法防御力	22	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【吸収】／きゅうけつ
自分と同じモンスターのみのとき	きゅうけつ
こんらん状態になる	きゅうけつ（対象：モンスター）

経験値	1863	落とすアイテム	バンパイアのきば（20%）	リリスのくちづけ（12%）	盗めるアイテム	バンパイアのきば（50%）
ギル	33		—	—		—

おもな出現場所: 磁力の洞窟（P.174参照）



ドリームエビル No.109

HP 4721 種族 ゴースト

「サイレス」をかけてくるため、シルフの洞窟ではリディアとローザに「ルーンのうでわ」の装備は欠かせない。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	吸	—	—	—	—	—	—	—	×

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	51	力	38	体力	43
素早さ	47	知性	31	精神	41
攻撃力	28	命中	95	防御力	71
回避	5	魔法防御力	43	魔法回避	5

行動	
通常時	スリプル／サイレス／ファイラ
こんらん状態になる	たたかう

経験値	9502	落とすアイテム	ポーション（20%）	のろいのゆびわ（5%）	盗めるアイテム	ポーション（60%）
ギル	240		—	—		—

おもな出現場所: シルフの洞窟（P.212参照）



ナーガ No.87

HP 2161 種族 リザード

「した」でねむり状態にしてくるが、この周辺では弱めの敵。その状態にされても、ほかのメンバーだけで倒せるはずだ。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	—	—	—	—	×

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	41	力	31	体力	35
素早さ	37	知性	25	精神	33
攻撃力	23	命中	95	防御力	61
回避	5	魔法防御力	35	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【毒10%】／した

経験値	4322	落とすアイテム	どくけし（20%）	ユニコーンのつの（12%）	盗めるアイテム	どくけし（60%）
ギル	110		どくや（5%）	—		—

おもな出現場所: 地底 B区画（P.186参照） バブイルの塔1（P.196参照）

ナーガラージャ　No.123



HP	4490	種族	リザード

「たたかう」の追加効果でどく、「サイレス」でちんもく状態を引き起こす。状態変化にさせられる前に倒してしまおう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	－	－	－	－	－	－	－	－	×

状態変化：マヒ　眠り　混乱　石化　蛙　沈黙　小人　暗闇　毒　デス　瀕死　徐石　豚　呪い　バーサク　ストップ　スロウ　スリップ

レベル	45	力	34	体力	38
素早さ	41	知性	32	精神	36
攻撃力	25	命中	95	防御力	65
回避	5	魔法防御力	38	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【毒100%】／サイレス

経験値	9178	落とすアイテム	どくけし(20%)	ユニコーンのつの(12%)	盗めるアイテム	どくけし(60%)
ギル	232		どくや(5%)	－		－

おもな出現場所　●地底 B区画(P.186参照)　●幻獣の洞窟(P.215参照)　●封印の洞窟(P.222参照)

バーサオーガ　No.99



HP	6812	種族	きょじん・まどうし

高いHPと防御力を持ち、最大で3体同時に出現する。長期戦になりやすいので、「プロテス」をかけておきたい。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	－	－	－	－	－	－	－	－	×

状態変化：マヒ　眠り　混乱　石化　蛙　沈黙　小人　暗闇　毒　デス　瀕死　徐石　豚　呪い　バーサク　ストップ　スロウ　スリップ

レベル	42	力	33	体力	38
素早さ	34	知性	25	精神	34
攻撃力	25	命中	105	防御力	72
回避	5	魔法防御力	37	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう

経験値	20436	落とすアイテム	バッカスのさけ(20%)	ねじりはちまき(12%)	盗めるアイテム	バッカスのさけ(50%)
ギル	345		パワーリスト(5%)	きょじんのこて(0.4%)		－

おもな出現場所　●エブラーナ城 宝箱(P.164参照)　●バブイルの塔2(P.204参照)

パープルババロア　No.59



HP	519	種族	プリン

防御力が999と物理攻撃にはめっぽう強いが、魔法には非常に弱い。火属性の魔法攻撃を使えば簡単に倒せる。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	弱	－	－	－	－	－	－	－	×

状態変化：マヒ　眠り　混乱　石化　蛙　沈黙　小人　暗闇　毒　デス　瀕死　徐石　豚　呪い　バーサク　ストップ　スロウ　スリップ

レベル	30	力	23	体力	99
素早さ	26	知性	18	精神	24
攻撃力	17	命中	95	防御力	999
回避	0	魔法防御力	26	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう

経験値	1236	落とすアイテム	ポーション(20%)	ハイポーション(12%)	盗めるアイテム	ポーション(60%)
ギル	32		レインボープリン(0.4%)	－		－

おもな出現場所　●ゾットの塔(P.180参照)　●月 A区画(P.230参照)　●月の地下通路(P.235参照)

バジリスク　No.23



HP	140	種族	リザード

「石化にらみ」を使う。発生率は低いが「たたかう」にもせきかの効果があるので、現れたら優先的に倒そう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	－	弱	－	－	－	－	－	－	×

状態変化：マヒ　眠り　混乱　石化　蛙　沈黙　小人　暗闇　毒　デス　瀕死　徐石　豚　呪い　バーサク　ストップ　スロウ　スリップ

レベル	18	力	13	体力	13
素早さ	10	知性	5	精神	13
攻撃力	10	命中	105	防御力	24
回避	5	魔法防御力	12	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【石化5%】／石化にらみ

経験値	420	落とすアイテム	きんのはり(20%)	－	盗めるアイテム	きんのはり(60%)
ギル	9		－	－		－

おもな出現場所　●アントリオン洞窟(P.132参照)

バロン海兵　No.32



HP	210	種族	－

命令を出しているキャプテンを倒せばこんらん状態になる。「いかずちのつめ」を装備させたヤンの攻撃なら一撃だ。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	－	－	弱	－	－	－	半	半	×

状態変化：マヒ　眠り　混乱　石化　蛙　沈黙　小人　暗闇　毒　デス　瀕死　徐石　豚　呪い　バーサク　ストップ　スロウ　スリップ

レベル	22	力	16	体力	15
素早さ	14	知性	7	精神	15
攻撃力	11	命中	105	防御力	26
回避	5	魔法防御力	14	魔法回避	5

行動	
通常時	なにもしない
キャプテンに攻撃命令を出される	たたかう
キャプテンが倒される	こんらん状態になる
こんらん状態になる	たたかう

経験値	663	落とすアイテム	ハイポーション(10%)	－	盗めるアイテム	ハイポーション(60%)
ギル	13		－	－		－

おもな出現場所　●ファブール城<イベントバトル>(P.135参照)



バロン近衛兵 No.43

HP 560 種族 まどうし

「ミニマム」と「ポーキー」をカウンターで使ってくる。「ためる」や「つよがる」を駆使して一撃で仕留めよう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	26	力	19	体力	17
素早さ	18	知性	8	精神	18
攻撃力	14	命中	105	防御力	43
回避	5	魔法防御力	16	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう
物理攻撃への反撃(50%)	ミニマム
白・黒魔法攻撃への反撃(50%)	ポーキー

経験値	1710	落とすアイテム	ポーション(20%) / ー	ハイポーション(12%) / ー	盗めるアイテム：ポーション(60%) / ー
ギル	31				

おもな出現場所：昔の水路(P.150参照)　バロンの町 宿屋<イベントバトル>(P.143参照)



バロン兵 No.155

HP 45 種族 ー

リディアをかくまっているセシルに襲いかかってくる。攻撃命令を出すジェネラルを先に倒すと戦いやすくなる。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	9	力	9	体力	9
素早さ	1	知性	3	精神	6
攻撃力	4	命中	105	防御力	20
回避	5	魔法防御力	8	魔法回避	5

行動	
通常時	なにもしない
ジェネラルに攻撃命令を出される	たたかう
キャプテンが倒される	こんらん状態になる
こんらん状態になる	たたかう

経験値	112	落とすアイテム	ハイポーション(10%) / ー	ー / ー	盗めるアイテム：ハイポーション(60%) / ー
ギル	6				

おもな出現場所：カイポ 宿屋<イベントバトル>(P.122参照)



ハンドレッグ No.9

HP 46 種族 ー

「たたかう」で攻撃されると、低確率ながらどく状態になることがある。現れたときは念のため優先して倒すといい。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	半	弱	ー	ー	半	ー	ー	ー	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	12	力	10	体力	10
素早さ	4	知性	4	精神	8
攻撃力	8	命中	105	防御力	21
回避	5	魔法防御力	9	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【毒10%】／じしん
こんらん状態になる	じしん(対象：モンスター)

経験値	115	落とすアイテム	どくけし(20%) / ー	ポーション(12%) / ー	盗めるアイテム：どくけし(60%) / ー
ギル	7				

おもな出現場所：地上 B区画(P.110参照)



ヒュドラ No.44

HP 514 種族 リザード

マヒ状態にする「まきつき」を使ってくることがある。「いかずちのつめ」を装備したヤンの攻撃で素早く撃破しよう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	ー	ー	弱	ー	ー	ー	ー	ー	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	26	力	23	体力	17
素早さ	18	知性	8	精神	18
攻撃力	14	命中	105	防御力	43
回避	5	魔法防御力	16	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【毒10%】／まきつき

経験値	1542	落とすアイテム	どくけし(20%) / どくや(5%)	ユニコーンのつの(12%) / ー	盗めるアイテム：どくけし(60%) / ー
ギル	28				

おもな出現場所：昔の水路(P.150参照)



ファングシェル No.18

HP 55 種族 ー

ほかの敵と一緒に出現することが多い。雷属性が弱点の敵が多いので、「サンダー」で一掃するのがオススメだ。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	半	ー	弱	吸	ー	ー	ー	ー	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	15	力	10	体力	10
素早さ	11	知性	5	精神	11
攻撃力	7	命中	95	防御力	22
回避	5	魔法防御力	10	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう

経験値	82	落とすアイテム	ダイエットフード(20%) / おとめのキッス(5%)	うちでのこづち(12%) / ばんのうやく(0.4%)	盗めるアイテム：ダイエットフード(60%) / ー
ギル	7				

おもな出現場所：地下水脈(P.126参照)　昔の水路(P.150参照)



フェイズ　No.149

HP	37000	種族	マシーン

「リフレク」を応用した戦法で攻めてくる強敵。「リフレク」を「ディスペル」で解除し、「ストップ」で動きを封じるのだ。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	半	半	半	半	―	半	半	半	×

状態変化：マヒ／眠り／混乱／石化／蛙／沈黙／小人／暗闇／毒／デス／瀕死／徐石／豚／呪い／バーサク／ストップ／スロウ／スリップ

レベル	71	力	63	体力	63
素早さ	62	知性	36	精神	64
攻撃力	49	命中	115	防御力	131
回避	0	魔法防御力	75	魔法回避	10

行動	
通常時	リフレク／透過レーザー
自分にリフレクがかかっているとき	リフレク（対象：味方全体）／ホーリー（対象：自分）／フレア（対象：自分）／バイオ（対象：自分）／ケアルダ（対象：味方全体）

経験値	111297	落とすアイテム	ひかりのカーテン（20%）／エクスポーション（12%）	盗めるアイテム	ひかりのカーテン（40%）
ギル	1866		エリクサー（5%）／ガラスのマスク（0.4%）		―

おもな出現場所　月の地下渓谷（P.246参照）



フェイスバット　No.55

HP	334	種族	―

集団で現れて「きゅうけつ」を連発してくる。HPは低いので、大きな被害が出る前に素早く撃破しよう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	吸	―	半	―	弱	―	×

状態変化：マヒ／眠り／混乱／石化／蛙／沈黙／小人／暗闇／毒／デス／瀕死／徐石／豚／呪い／バーサク／ストップ／スロウ／スリップ

レベル	29	力	20	体力	19
素早さ	25	知性	15	精神	20
攻撃力	14	命中	95	防御力	35
回避	10	魔法防御力	22	魔法回避	5

行動	
通常時	きゅうけつ
こんらん状態になる	きゅうけつ（対象：モンスター）

経験値	1002	落とすアイテム	ポーション（20%）／ハイポーション（12%）	盗めるアイテム	ポーション（60%）
ギル	18		―／―		―

おもな出現場所　磁力の洞窟（P.174参照）　エブラーナ洞窟（P.201参照）



フライキラー　No.19

HP	60	種族	―

大勢で襲ってくるが、HPが低く雷属性が弱点なので、「サンダー」を全体にかければ一掃できる。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	半	―	弱	吸	―	―	―	―	×

状態変化：マヒ／眠り／混乱／石化／蛙／沈黙／小人／暗闇／毒／デス／瀕死／徐石／豚／呪い／バーサク／ストップ／スロウ／スリップ

レベル	15	力	10	体力	10
素早さ	11	知性	5	精神	11
攻撃力	7	命中	95	防御力	18
回避	5	魔法防御力	10	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【火】

経験値	90	落とすアイテム	ポーション（20%）／ハイポーション（12%）	盗めるアイテム	ポーション（60%）
ギル	8		―／―		―

おもな出現場所　地下水脈（P.126参照）　昔の水路（P.150参照）



フライングアイ　No.5

HP	39	種族	―

「りんぷん」でくらやみ状態にしてくるので、最優先で倒したい。くらやみ状態にされたらすぐ「めぐすり」で治そう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	―	―	半	弱	―	―	×

状態変化：マヒ／眠り／混乱／石化／蛙／沈黙／小人／暗闇／毒／デス／瀕死／徐石／豚／呪い／バーサク／ストップ／スロウ／スリップ

レベル	12	力	8	体力	8
素早さ	8	知性	4	精神	8
攻撃力	6	命中	95	防御力	16
回避	20	魔法防御力	8	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう／りんぷん

経験値	78	落とすアイテム	めぐすり（20%）／フェニックスのお（12%）	盗めるアイテム	めぐすり（60%）
ギル	5		めざましどけい（5%）／きんのはり（0.4%）		―

おもな出現場所　ミスト洞窟（P.120参照）



フラウドパペット　No.88

HP	1319	種族	―

こちらに「バーサク」をかけてくる。セシルなどの物理攻撃主体のキャラクターなら治さずに、攻撃させておくといい。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	―	―	―	―	―	―	×

状態変化：マヒ／眠り／混乱／石化／蛙／沈黙／小人／暗闇／毒／デス／瀕死／徐石／豚／呪い／バーサク／ストップ／スロウ／スリップ

レベル	42	力	31	体力	36
素早さ	38	知性	25	精神	34
攻撃力	23	命中	95	防御力	62
回避	5	魔法防御力	36	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう／プロテス／バーサク（対象：味方）

経験値	2836	落とすアイテム	スケープドール（20%）／―	盗めるアイテム	スケープドール（30%）
ギル	73		―／―		―

おもな出現場所　ゾットの塔（P.180参照）　バブイルの塔1（P.196参照）



プラクティ No.60

HP 697 種族 まどうし

魔法攻撃に「コンフュ」で反撃してくる。HPが低く「たたかう」のみで十分倒せるため、魔法攻撃は控えよう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	弱	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	31	力	24	体力	27
素早さ	27	知性	19	精神	25
攻撃力	18	命中	95	防御力	51
回避	5	魔法防御力	27	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【沈黙10%】
白・黒魔法攻撃への反撃(50%)	コンフュ
こんらん状態になる	コンフュ(対象:モンスター)

経験値	1394	落とすアイテム	せいじゃくのかね(20%)	ユニコーンのつの(12%)	盗めるアイテム	せいじゃくのかね(50%)
ギル	36		どうのすなどけい(5%)	エーテル(0.4%)		―

おもな出現場所 ●ゾットの塔(P.180参照)



ブラックナイト No.61

HP 1224 種族 アンデッド

魔法攻撃をすると「のろい」で全体に反撃する。物理攻撃も「吸収」で反撃されるが、攻撃しつづけよう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	弱	ー	ー	ー	ー	ー	弱	半	○

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	33	力	27	体力	30
素早さ	25	知性	20	精神	26
攻撃力	21	命中	105	防御力	63
回避	5	魔法防御力	29	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう
自分のみのとき物理攻撃への反撃(50%)	吸収
自分のみのとき白・黒魔法攻撃への反撃(50%)	のろい

経験値	3672	落とすアイテム	テント(20%)	コテージ(12%)	盗めるアイテム	テント(60%)
ギル	64		―	―		―

おもな出現場所 ●ゾットの塔(P.180参照)



ブラックプリン No.131

HP 2301 種族 プリン

プリン系で唯一、弱点属性がない。とはいえHPが低いため、「クエイク」など強力な魔法を使えば一掃できる。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	55	力	46	体力	99
素早さ	52	知性	39	精神	44
攻撃力	35	命中	95	防御力	999
回避	5	魔法防御力	46	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう

経験値	4800	落とすアイテム	エーテル(20%)	ほしのすな(12%)	盗めるアイテム	エーテル(30%)
ギル	123		つきのカーテン(5%)	レインボープリン(0.4%)		―

おもな出現場所 ●月 A区画(P.230参照) ●月の地下通路(P.235参照)



ブラッディバット No.95

HP 1491 種族 ―

群で出現して「きゅうけつ」を連発してくる。HPは低いので、火属性の「イフリート」なら全滅させるのはたやすい。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	弱	ー	吸	ー	半	ー	ー	ー	×

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	40	力	30	体力	34
素早さ	36	知性	24	精神	32
攻撃力	22	命中	95	防御力	60
回避	5	魔法防御力	34	魔法回避	5

行動	
通常時	きゅうけつ
こんらん状態になる	きゅうけつ(対象:モンスター)

経験値	2982	落とすアイテム	ポーション(20%)	ハイポーション(12%)	盗めるアイテム	ポーション(60%)
ギル	77		―	―		―

おもな出現場所 ●バブイルの塔1(P.196参照) ●エブラーナ洞窟(P.201参照)



ブラッディボーン No.35

HP 210 種族 アンデッド

「たたかう」でHPを吸収されるが、その回復量は微々たるもの。「フレイムロッド」のアイテム魔法で攻めよう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	弱	半	半	ー	ー	ー	弱	半	○

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	22	力	13	体力	13
素早さ	18	知性	7	精神	15
攻撃力	9	命中	95	防御力	21
回避	5	魔法防御力	13	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【吸収】/サンダー

経験値	420	落とすアイテム	―	―	盗めるアイテム	かわのふく(40%)
ギル	12		―	―		―

おもな出現場所 ●試練の山(P.147参照)



ブラッディレッド No.116

HP 4090 種族 —

「デス」や「視線」でさまざまな状態変化を引き起こす。群で出現するため、全体攻撃の召喚魔法などで一掃したい。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	半	—	—	—	×

状態変化								
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙	小人	暗闇	毒
デス	瀕死	徐石	豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

レベル	50	力	37	体力	42
素早さ	46	知性	35	精神	40
攻撃力	27	命中	95	防御力	70
回避	5	魔法防御力	42	魔法回避	10

行動	
通常時	たたかう【吸収】／視線／デス

経験値	8180	落とすアイテム	めぐすり(20%)	フェニックスのお(12%)	盗めるアイテム	めぐすり(60%)
ギル	207		めざましどけい(5%)	きんのはり(0.4%)		—

おもな出現場所 幻獣の洞窟(P.215参照)



ブラッドウォーム No.45

HP 1914 種族 —

周辺に出る敵と比べてかなり強い。デスの効果がある「つなみ」を使われる前に、「ブレイク」で直ちに撃破したい。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	弱	—	吸	—	—	—	×

状態変化								
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙	小人	暗闇	毒
デス	瀕死	徐石	豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

レベル	28	力	22	体力	20
素早さ	16	知性	8	精神	20
攻撃力	17	命中	115	防御力	54
回避	5	魔法防御力	18	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【吸収】／つなみ

経験値	7656	落とすアイテム	ポーション(20%)	ハイポーション(12%)	盗めるアイテム	ポーション(60%)
ギル	100		ばんのうやく(5%)	ぎんのリンゴ(0.4%)		—

おもな出現場所 昔の水路 B1～B2F(P.150参照)



ブラッドフラワ No.73

HP 629 種族 —

「花粉」がやっかいだが、HPがかなり低い。弱点を突かなくてもセシルやカインの「たたかう」で一撃で倒せるだろう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	弱	—	—	—	—	—	—	—	×

状態変化								
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙	小人	暗闇	毒
デス	瀕死	徐石	豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

レベル	28	力	22	体力	24
素早さ	24	知性	17	精神	22
攻撃力	16	命中	95	防御力	48
回避	0	魔法防御力	24	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう／花粉

経験値	1258	落とすアイテム	ダイエットフード(20%)	うちでのこづち(12%)	盗めるアイテム	ダイエットフード(60%)
ギル	33		おとめのキッス(5%)	ばんのうやく(0.4%)		—

おもな出現場所 地底 B・C区画(P.186参照)



ブリーズビースト No.62

HP 1768 種族 —

ゾットの塔で最強クラスの敵。「ふぶき」の威力が尋常ではないので、出会ったら無理せず逃げたほうがいい。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	弱	吸	—	—	—	—	—	—	×

状態変化								
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙	小人	暗闇	毒
デス	瀕死	徐石	豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

レベル	40	力	32	体力	36
素早さ	32	知性	24	精神	32
攻撃力	24	命中	105	防御力	70
回避	5	魔法防御力	35	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう／ふぶき
こんらん状態になる	ふぶき(対象：モンスター全体)

経験値	5304	落とすアイテム	こおりのや(20%)	なんきょくのかぜ(12%)	盗めるアイテム	こおりのや(40%)
ギル	92		ほっきょくのかぜ(5%)	しろいきば(0.4%)		—

おもな出現場所 ゾットの塔(P.180参照)



ブリズリザード No.63

HP 1224 種族 リザード

「石化にらみ」を連発するやっかいな敵。魔法攻撃へのカウンターも行うので、火属性の物理攻撃で倒したい。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	弱	吸	—	—	—	—	—	—	×

状態変化								
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙	小人	暗闇	毒
デス	瀕死	徐石	豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

レベル	32	力	24	体力	28
素早さ	28	知性	19	精神	26
攻撃力	18	命中	95	防御力	52
回避	5	魔法防御力	28	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう／石化にらみ
白・黒魔法攻撃への反撃(50%)	ブリザラ
こんらん状態になる	ブリザラ(対象：モンスター)

経験値	2448	落とすアイテム	こおりのや(20%)	なんきょくのかぜ(12%)	盗めるアイテム	こおりのや(40%)
ギル	63		ほっきょくのかぜ(5%)	しろいきば(0.4%)		—

おもな出現場所 ゾットの塔(P.180参照)



プリンプリンセス No.145

HP 10000 種族 プリン

「王女の歌」のバーサク対策が必須。セシルに「クリスタルメイル」を装備させて予防し、「エスナ」で味方を治そう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	吸	吸	吸	吸	吸	吸	―	―	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	70	力	51	体力	99
素早さ	99	知性	49	精神	1
攻撃力	44	命中	120	防御力	999
回避	0	魔法防御力	72	魔法回避	10

行動	
通常時	王女の歌／たたかう
一緒に出現したモンスターを1体以上倒したあと	王女の歌／たたかう／ゆうわく

経験値	20198	落とすアイテム	エーテルドライ(20%)	エリクサー(12%)	盗めるアイテム エーテルドライ(20%)
ギル	508		レインボープリン(1%)	ピンクのしっぽ(0.4%)	―

おもな出現場所 ●月の地下渓谷 B5F 小部屋(P.246参照)



ブルードラゴン No.146

HP 30000 種族 ドラゴン

「ふぶき」は1回使われるだけでも全滅する危険が高い。安全を期すなら「ホールド」や「ストップ」で動きを止めよう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	吸	―	―	―	―	―	―	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	70	力	62	体力	62
素早さ	61	知性	49	精神	63
攻撃力	48	命中	115	防御力	130
回避	20	魔法防御力	74	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【沈黙100%】／ふぶき
火属性黒魔法攻撃への反撃(50%)	ふぶき

経験値	90297	落とすアイテム	しろいきば(20%)	しゅりけん(12%)	盗めるアイテム しろいきば(40%)
ギル	1515		りゅうのひげ(5%)	ひりゅうのやり(0.4%)	―

おもな出現場所 ●月の地下渓谷(P.246参照)



フレイムドッグ No.89

HP 4151 種族 ―

「ほのお」の威力が高い。敵が1体なら「ブレイク」でせきか状態にさせ、3体なら逃げたほうが無難。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	吸	弱	―	弱	―	―	―	―	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	45	力	36	体力	40
素早さ	37	知性	23	精神	36
攻撃力	27	命中	105	防御力	75
回避	5	魔法防御力	39	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【火】／ほのお

経験値	12453	落とすアイテム	ほのおのや(20%)	ボムのかけら(12%)	盗めるアイテム ほのおのや(40%)
ギル	212		ボムのみぎうで(5%)	あかいきば(0.4%)	―

おもな出現場所 ●地上 F区画(P.110参照) ●ゾットの塔 宝箱(P.180参照) ●バブイルの塔1(P.196参照)



フレイムナイト No.90

HP 2851 種族 ―

攻撃力が高いものの、弱点の氷と水属性を突けば楽に倒せる。「ブリザド」や「シヴァ」で攻撃していこう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	吸	弱	―	弱	―	―	―	―	×

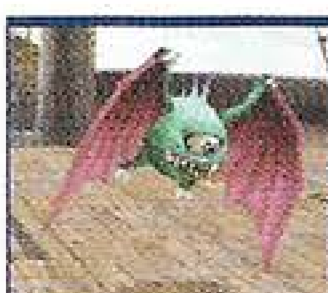
状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	45	力	36	体力	40
素早さ	37	知性	27	精神	36
攻撃力	27	命中	105	防御力	75
回避	5	魔法防御力	39	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【火】

経験値	8553	落とすアイテム	ほのおのやり(20%)	フレイムソード(12%)	盗めるアイテム ほのおのやり(40%)
ギル	147		フレイムシールド(5%)	フレイムメイル(0.4%)	―

おもな出現場所 ●バブイルの塔1(P.196参照)



フロータイボール No.1

HP 40 種族 ―

バロン周辺に出る敵ではいちばん強い。とはいえ、レベルを11程度まで上げれば一撃で倒せるようになる。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	弱	―	―	―	半	弱	―	―	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	11	力	10	体力	10
素早さ	3	知性	3	精神	8
攻撃力	8	命中	105	防御力	21
回避	5	魔法防御力	9	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう
こんらん状態になる	デス(対象：モンスターか味方)

経験値	150	落とすアイテム	めぐすり(20%)	フェニックスのお(12%)	盗めるアイテム めぐすり(60%)
ギル	7		めざましどけい(5%)	きんのはり(0.4%)	―

おもな出現場所 ●地上 A区画(P.110参照) ●バロン上空<イベントバトル>(P.112参照)



プロカリョーテ No.127

HP 4420 種族 —

素早さが高く、「たたかう」にはマヒの効果がある。放っておくと次々とマヒ状態にさせられるため、優先して倒したい。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	半	—	—	—	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	61	力	51	体力	57
素早さ	58	知性	43	精神	49
攻撃力	39	命中	95	防御力	91
回避	5	魔法防御力	51	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【マヒ100%】

経験値	8840	落とすアイテム	ほしのすな(20%)	つきのカーテン(12%)	盗めるアイテム	ほしのすな(40%)
ギル	224		—	—		—

おもな出現場所 ●月 A区画(P.230参照) ●月の地下通路(P.235参照)



ペイニーボム No.30

HP 222 種族 —

ボムと同じ特性を持つが、こちらはHPが高く「じばく」の威力も並ではない。集中攻撃して使われる前に倒そう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	吸	弱	—	—	—	—	—	—	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	20	力	13	体力	13
素早さ	17	知性	7	精神	15
攻撃力	10	命中	95	防御力	21
回避	11	魔法防御力	13	魔法回避	6

行動	
通常時	たたかう【火】
3ターン目	じばく
火属性黒魔法攻撃への反撃(100%)	じばく

経験値	484	落とすアイテム	ボムのかけら(10%)	—	盗めるアイテム	ボムのかけら(50%)
ギル	13		—	—		—

おもな出現場所 ●地上 C区画(P.110参照) ●ホブス山(P.136参照)



ベヒーモス No.150

HP 46000 種族 —

「ミールストーム」だけでは戦闘不能にならないので、「たたかう」を「ブリンク」で回避すれば倒される心配はない。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	半	半	半	半	—	半	半	半	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	71	力	63	体力	63
素早さ	62	知性	50	精神	64
攻撃力	49	命中	115	防御力	131
回避	15	魔法防御力	75	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう
物理攻撃への反撃(50%)	たたかう
白・黒魔法攻撃への反撃(50%)	ミールストーム

経験値	138297	落とすアイテム	ねじりはちまき(20%)	パワーリスト(12%)	盗めるアイテム	ねじりはちまき(40%)
ギル	2316		ちからだすき(5%)	アヴェンジャー(0.4%)		—

おもな出現場所 ●幻獣神の洞窟 B2F～B3F＜イベントバトル＞(P.237参照) ●月の地下渓谷(P.246参照)



ヘルタートル No.64

HP 3570 種族 リザード

火属性が弱点の敵と一緒に出現するが、こちらは火属性を吸収する。「ファイラ」などでまとめて攻撃しないように。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	吸	弱	—	—	—	—	—	—	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	36	力	31	体力	35
素早さ	24	知性	22	精神	29
攻撃力	24	命中	115	防御力	76
回避	5	魔法防御力	33	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう

経験値	14280	落とすアイテム	ミスリルシールド(20%)	ミスリルハンマー(12%)	盗めるアイテム	ミスリルシールド(40%)
ギル	184		ハイポーション(5%)	エクスポーション(0.4%)		—

おもな出現場所 ●ゾットの塔(P.180参照) ●地底 A区画(P.186参照)



ヘルニードル No.51

HP 398 種族 —

ヤンは「けり」だと倒しきれずに「はり」でカウンターされやすい。面倒でも「たたかう」で攻撃し、一撃で仕留めよう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	—	—	—	—	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	27	力	20	体力	18
素早さ	23	知性	14	精神	19
攻撃力	13	命中	95	防御力	34
回避	5	魔法防御力	21	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【石化10%】／はり
物理攻撃への反撃(50%)	はり
こんらん状態になる	はり(対象：モンスター)

経験値	1194	落とすアイテム	きんのはり(20%)	—	盗めるアイテム	きんのはり(60%)
ギル	21		—	—		—

おもな出現場所 ●地上 E区画(P.110参照) ●磁力の洞窟(P.174参照)



ベルフェゴール No.117

HP	3740	種族	ゴースト

1～2体でしか出現しないが、対象をひんし状態にする「トルネド」を使う。その前に攻撃を集中させて倒そう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	―	―	半	―	弱	―	×

状態変化：マヒ／眠り／混乱／石化／蛙／沈黙／小人／暗闇／毒／デス／瀕死／徐石／豚／呪い／バーサク／ストップ／スロウ／スリップ

レベル	53	力	39	体力	44
素早さ	49	知性	37	精神	42
攻撃力	29	命中	95	防御力	73
回避	5	魔法防御力	44	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【呪い20%】／トルネド

経験値	7540	落とすアイテム	ポーション(20%)	のろいのゆびわ(12%)	盗めるアイテム	ポーション(60%)
ギル	191		―	―		―

おもな出現場所：幻獣の洞窟(P.215参照)



ヘルフラッパー No.80

HP	2295	種族	―

「りんぷん」を使われる前に倒したいが、くらやみ状態にされたら、リディアは魔法、エッジは忍術で攻撃すればいい。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	―	―	半	―	―	―	×

状態変化：マヒ／眠り／混乱／石化／蛙／沈黙／小人／暗闇／毒／デス／瀕死／徐石／豚／呪い／バーサク／ストップ／スロウ／スリップ

レベル	38	力	29	体力	32
素早さ	34	知性	23	精神	30
攻撃力	21	命中	95	防御力	58
回避	5	魔法防御力	32	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう／りんぷん

経験値	4590	落とすアイテム	めぐすり(20%)	フェニックスのお(12%)	盗めるアイテム	めぐすり(60%)
ギル	117		めざましどけい(5%)	きんのはり(0.4%)		―

おもな出現場所：地底 C区画(P.186参照)



ボム No.29

HP	55	種族	―

こちらが火属性の魔法攻撃をするか、3ターン目になると「じばく」する。HPが低く大ダメージを受ける心配はない。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	吸	弱	―	―	―	―	―	―	×

状態変化：マヒ／眠り／混乱／石化／蛙／沈黙／小人／暗闇／毒／デス／瀕死／徐石／豚／呪い／バーサク／ストップ／スロウ／スリップ

レベル	20	力	12	体力	12
素早さ	16	知性	6	精神	14
攻撃力	9	命中	95	防御力	20
回避	10	魔法防御力	12	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【火】
3ターン目	じばく
火属性黒魔法攻撃への反撃(100%)	じばく

経験値	150	落とすアイテム	ボムのかけら(10%)	―	盗めるアイテム	ボムのかけら(50%)
ギル	5		―	―		―

おもな出現場所：地上 C区画(P.110参照)　ホブス山(P.136参照)



ホワイトムース No.91

HP	1012	種族	プリン

防御力は高めだが、魔法防御力とHPはそれほど高くない。氷属性の魔法なら簡単に倒せるはずだ。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	弱	―	―	―	―	―	―	×

状態変化：マヒ／眠り／混乱／石化／蛙／沈黙／小人／暗闇／毒／デス／瀕死／徐石／豚／呪い／バーサク／ストップ／スロウ／スリップ

レベル	43	力	32	体力	99
素早さ	39	知性	26	精神	34
攻撃力	24	命中	95	防御力	999
回避	0	魔法防御力	36	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう

経験値	2222	落とすアイテム	ポーション(20%)	ハイポーション(12%)	盗めるアイテム	ポーション(60%)
ギル	58		レインボープリン(0.4%)	―		―

おもな出現場所：バブイルの塔1(P.196参照)　月 A区画(P.230参照)　月の地下通路(P.235参照)



マインドフレア No.56

HP	600	種族	―

「マインドブラスト」はやっかいだが、アイテムはかなりおいしい。「マインドフレア」を落とすまで何度も倒そう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	―	―	―	―	―	―	×

状態変化：マヒ／眠り／混乱／石化／蛙／沈黙／小人／暗闇／毒／デス／瀕死／徐石／豚／呪い／バーサク／ストップ／スロウ／スリップ

レベル	31	力	25	体力	23
素早さ	23	知性	16	精神	22
攻撃力	16	命中	105	防御力	46
回避	5	魔法防御力	25	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう
自分と同じモンスターのみのとき	マインドブラスト／ドレイン
こんらん状態になる	ライブラ

経験値	2400	落とすアイテム	ハイポーション(20%)	ユニコーンのつの(12%)	盗めるアイテム	ハイポーション(60%)
ギル	33		きんのすなどけい(5%)	マインドフレア(0.4%)		―

おもな出現場所：磁力の洞窟(P.174参照)



マグマントータス No.81

HPや攻撃力の高い強敵。弱点の氷属性を突ける「ブリザラ」や「シヴァ」での攻撃がオススメだ。

HP	3777	種族	リザード

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	弱	―	―	―	―	―	―	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	37	力	32	体力	36
素早さ	25	知性	22	精神	30
攻撃力	25	命中	115	防御力	77
回避	5	魔法防御力	34	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう

経験値	15108	落とすアイテム	ミスリルシールド(20%)	ミスリルハンマー(12%)	盗めるアイテム	ミスリルシールド(40%)
ギル	194		ハイポーション(5%)	エクスポーション(0.4%)		―

おもな出現場所　●地底 A区画(P.186参照)　●バブイルの塔1(P.196参照)



マザーラミア No.100

「ひらてうち」で反撃されると、マヒ、ちんもく、のろい状態になる。魔法攻撃主体で攻めるのが得策。

HP	3781	種族	リザード

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	―	―	―	―	―	―	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	46	力	36	体力	41
素早さ	38	知性	28	精神	37
攻撃力	27	命中	105	防御力	76
回避	5	魔法防御力	40	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【混乱100%】
物理攻撃への反撃(40%)	ひらてうち

経験値	11433	落とすアイテム	ラミアのたてごと(20%)	ルビーのゆびわ(12%)	盗めるアイテム	ラミアのたてごと(40%)
ギル	195		ひかりのカーテン(5%)	てんしのや(0.4%)		―

おもな出現場所　●バブイルの塔2(P.204参照)



魔人兵 No.147

威力の高い「ビーム」と「火炎放射」が脅威。スロウ状態にさせて、敵の攻撃回数を減らしていこう。

HP	28000	種族	きょじん・マシーン

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	半	半	弱	半	―	半	―	―	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	71	力	63	体力	63
素早さ	62	知性	50	精神	64
攻撃力	49	命中	115	防御力	131
回避	15	魔法防御力	75	魔法回避	0

行動	
通常時	たたかう／火炎放射／ビーム
ダメージへの反撃(40%)	たたかう
HP8400以下	火炎放射／ビーム／じばく

経験値	84000	落とすアイテム	コテージ(20%)	オーガキラー(12%)	盗めるアイテム	コテージ(60%)
ギル	1411		ポイズンアクス(5%)	くろのしっぽ(0.4%)		ルーンアクス(1%)

おもな出現場所　●幻獣神の洞窟 B2F～B3F(P.237参照)　●月の地下渓谷(P.246参照)



マモン No.110

高い攻撃力を「バーサク」でさらに強化してくる。弱点の火属性を突いて、攻撃される前に倒したい。

HP	6715	種族	まどうし

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	弱	―	―	―	―	―	―	―	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	62	力	45	体力	52
素早さ	58	知性	37	精神	50
攻撃力	33	命中	95	防御力	82
回避	5	魔法防御力	52	魔法回避	5

行動	
通常時	バーサク
こんらん状態になる	たたかう

経験値	13430	落とすアイテム	ダイエットフード(20%)	うちでのこづち(12%)	盗めるアイテム	ダイエットフード(60%)
ギル	339		おとめのキッス(5%)	ばんのうやく(0.4%)		―

おもな出現場所　●シルフの洞窟(P.212参照)



マリード No.124

特殊攻撃を使用しないため戦いやすい。MPを温存したいときは、弱点の雷属性魔法を使わなくても大丈夫だ。

HP	9190	種族	きょじん・マシーン

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	弱	―	―	―	―	―	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	49	力	36	体力	41
素早さ	45	知性	34	精神	39
攻撃力	27	命中	95	防御力	69
回避	5	魔法防御力	41	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう

経験値	18380	落とすアイテム	いかずちのや(20%)	ゼウスのいかり(12%)	盗めるアイテム	いかずちのや(40%)
ギル	462		かみがみのいかり(5%)	あおいきば(0.4%)		―

おもな出現場所　●封印の洞窟(P.222参照)



マリオネイター No.65

HP	804	種族	まどうし

自分のみになると「召喚」でフラウドパペットを1体呼ぶ。「ルーンのつえ」など良質なアイテムを落とすことも。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	－	－	－	－	－	－	－	－	×

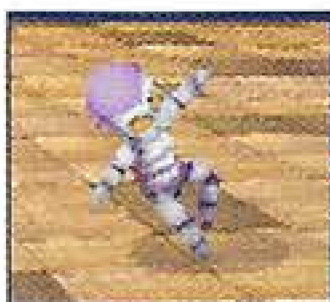
状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	33	力	25	体力	28
素早さ	29	知性	20	精神	26
攻撃力	19	命中	95	防御力	53
回避	5	魔法防御力	28	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう／召喚
自分のみのとき	召喚→撤退
こんらん状態になる	デス(対象：モンスターか味方)

経験値	1668	落とすアイテム	いやしのつえ(20%)	ルーンのうでわ(12%)	盗めるアイテム	いやしのつえ(40%)
ギル	43		ルーンのつえ(5%)	－		－

おもな出現場所: ゾットの塔(P.180参照) バブイルの塔1(P.196参照)



マリオン No.66

HP	654	種族	－

マリオネイターと一緒に出現し、魔法攻撃を連発してくる。余計なダメージを受けないために、こちらを先に倒したい。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	－	－	－	－	－	－	－	－	×

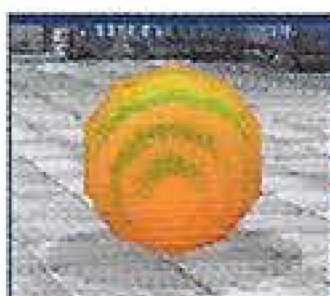
状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	33	力	25	体力	28
素早さ	29	知性	20	精神	26
攻撃力	19	命中	95	防御力	53
回避	5	魔法防御力	28	魔法回避	5

行動	
通常時	サンダー／ブリザド／ファイア／バーサク(対象：自分)
こんらん状態になる	たたかう

経験値	1388	落とすアイテム	ポーション(20%)	エーテル(12%)	盗めるアイテム	ポーション(60%)
ギル	36		スケープドール(5%)	－		－

おもな出現場所: ゾットの塔(P.180参照)



ミステレグ No.93

HP	10000	種族	－

4ターン経過すると、中から別のモンスターが出現。トメラ周辺では希少なグリーンドラゴンが現れることもある。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	吸	吸	吸	吸	吸	吸	吸	吸	×

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	44	力	0	体力	37
素早さ	40	知性	26	精神	35
攻撃力	24	命中	95	防御力	64
回避	0	魔法防御力	37	魔法回避	99

行動	
通常時	なにもしない
4ターン目	ふか

経験値	1	落とすアイテム	－	－	盗めるアイテム	－
ギル	1		－	－		－

おもな出現場所: 地底 B区画(P.186参照) バブイルの塔1 B7F～B9F(P.196参照) エブラーナ洞窟(P.201参照)



ミスバンパイア No.125

HP	10831	種族	アンデッド・まどうし

HPが多いため、物理攻撃だけでは倒すのに時間がかかる。弱点の火・聖属性と回復魔法でもダメージを与えていこう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	弱	－	－	－	半	－	弱	－	○

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	46	力	34	体力	39
素早さ	42	知性	32	精神	37
攻撃力	25	命中	95	防御力	66
回避	5	魔法防御力	39	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう／サンダラ／ひとみ
自分と同じモンスターのみのとき	きゅうけつ
こんらん状態になる	きゅうけつ(対象：モンスター)

経験値	21860	落とすアイテム	バンパイアのきば(20%)	リリスのくちづけ(12%)	盗めるアイテム	バンパイアのきば(50%)
ギル	549		－	－		－

おもな出現場所: 封印の洞窟(P.222参照)



ミスリーダ No.72

HP	3151	種族	－

「スロウ」はやっかいだが、自身はあまり攻撃しない。ほかのモンスターがいるならそちらの撃破を優先しよう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	－	－	－	－	－	－	－	－	×

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	48	力	40	体力	40
素早さ	45	知性	34	精神	38
攻撃力	31	命中	95	防御力	78
回避	5	魔法防御力	40	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう／スロウ
こんらん状態になる	ドレイン(対象：モンスター)

経験値	6500	落とすアイテム	ポーション(20%)	ハイポーション(12%)	盗めるアイテム	ポーション(60%)
ギル	165		－	－		－

おもな出現場所: 地底 B区画(P.186参照)



ミスリルゴーレム No.101

HP 9869 種族 きょじん

名前から連想される通り、落とすアイテムがすべてミスリル製の装備。経験値とギルの両方を稼ぐのに適した敵だ。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	半	—	—	—	×

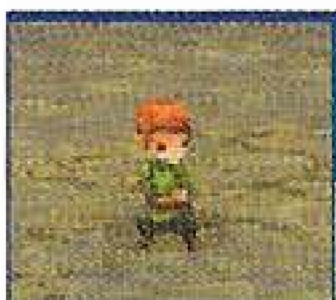
状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	47	力	37	体力	42
素早さ	39	知性	28	精神	38
攻撃力	28	命中	105	防御力	77
回避	0	魔法防御力	41	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう

経験値	29607	落とすアイテム	ミスリルナイフ(20%)	ミスリルシールド(12%)	盗めるアイテム	ミスリルナイフ(40%)
ギル	498		ミスリルアーマー(5%)	ミスリルソード(0.4%)		—

おもな出現場所 ●バブイルの塔1(P.196参照) ●バブイルの塔2 B1F～B3F(P.204参照)



ミニマジシャン No.10

HP 50 種族 まどうし

魔法攻撃の連発が強力。さいわいHPは低いので、大きな被害が出ないうちに倒してしまいたい。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	—	—	—	—	×

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	13	力	9	体力	2
素早さ	9	知性	4	精神	9
攻撃力	6	命中	95	防御力	17
回避	10	魔法防御力	9	魔法回避	5

行動	
通常時	サンダー／ブリザド／ファイア
物理攻撃への反撃(30%)	ホールド
白・黒魔法攻撃への反撃(30%)	アスピル
こんらん状態になる	デス

経験値	224	落とすアイテム	ロッド(20%)	ぎんのうでわ(12%)	盗めるアイテム	ロッド(40%)
ギル	16		エーテル(5%)	エーテルドライ(0.4%)		—

おもな出現場所 ●地上 D区画(P.110参照) ●地下水脈(P.126参照)



メデューサ No.92

HP 2612 種族 —

ほかにも敵がいると「ゆびさき」を連発するが、自分だけになると使わなくなる。先にほかの敵から倒そう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	—	—	—	—	×

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	37	力	28	体力	32
素早さ	33	知性	22	精神	30
攻撃力	21	命中	95	防御力	57
回避	5	魔法防御力	32	魔法回避	5

行動	
通常時	ゆびさき
自分のみのとき	たたかう【石化10%】
こんらん状態になる	たたかう【石化10%】

経験値	5284	落とすアイテム	きんのはり(20%)	メデューサのや(12%)	盗めるアイテム	きんのはり(60%)
ギル	134		ブレイクブレイド(5%)	—		—

おもな出現場所 ●地底 B区画(P.186参照) ●バブイルの塔1(P.196参照)



モルズ No.68

HP 1182 種族 —

魔法攻撃に対し、カウンターで「リレイズ」を使ってくる。物理攻撃のみで応戦していこう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	—	—	—	—	×

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	31	力	24	体力	27
素早さ	27	知性	19	精神	25
攻撃力	18	命中	95	防御力	51
回避	5	魔法防御力	27	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう／撤退
白・黒魔法攻撃への反撃(100%)	リレイズ
こんらん状態になる	撤退

経験値	2363	落とすアイテム	ポーション(20%)	ハイポーション(12%)	盗めるアイテム	ポーション(60%)
ギル	61		—	—		—

おもな出現場所 ●地上 F区画(P.110参照)



モルボル No.111

HP 7140 種族 —

シルフの洞窟へ入る頃で「くさいいき」を完全に防ぐのは難しい。集中攻撃で一気に倒すか、逃げるのが賢明だ。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	弱	—	—	—	—	—	—	—	×

状態変化: マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	50	力	37	体力	42
素早さ	46	知性	30	精神	40
攻撃力	27	命中	95	防御力	70
回避	5	魔法防御力	42	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう／くさいいき／消化液

経験値	14280	落とすアイテム	ばんのうやく(20%)	バッカスのさけ(12%)	盗めるアイテム	ばんのうやく(60%)
ギル	360		よいちのや(5%)	ソーマのしずく(0.4%)		—

おもな出現場所 ●地底 C区画(P.186参照) ●シルフの洞窟(P.212参照)



ヤン　No.ー

HP	????	種族	ー

バロンの町で敵に洗脳された彼と戦うことに。ヤンが「うりゃうりゃー！」と言ったあと攻撃すれば、正気に返るのだ。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×

状態変化									
	マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙	小人	暗闇	毒
	デス	瀕死	徐石	豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

レベル	25	力	27	体力	25	行動	通常時	けり
素早さ	19	知性	13	精神	13			
攻撃力	17	命中	105	防御力	40			
回避	10	魔法防御力	16	魔法回避	15			

経験値	0	落とすアイテム	ー	ー	盗めるアイテム	ー
ギル	0		ー	ー		ー

おもな出現場所　バロンの町 宿屋<イベントバトル>(P.143参照)



ユカリョーテ　No.128

HP	2890	種族	ー

プロカリョーテとセットで出現するが、こちらの追加効果はどく。マヒより危険度は低いので、倒すのはあとでいい。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	ー	ー	ー	ー	半	ー	ー	ー	×

状態変化									
	マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙	小人	暗闇	毒
	デス	瀕死	徐石	豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

レベル	59	力	49	体力	49	行動	通常時	たたかう【毒100%】
素早さ	56	知性	41	精神	47			
攻撃力	37	命中	95	防御力	89			
回避	5	魔法防御力	49	魔法回避	5			

経験値	5780	落とすアイテム	ほしのすな(20%)	つきのカーテン(12%)	盗めるアイテム	ほしのすな(40%)
ギル	147		ー	ー		ー

おもな出現場所　月 A区画(P.230参照)　月の地下通路(P.235参照)



雷魚　No.46

HP	284	種族	ー

決して強くはないが、雷属性が弱点の敵に交ざって現れる。ほかの敵を雷属性の攻撃で片づけてから相手をしよう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	ー	ー	吸	吸	ー	ー	ー	ー	×

状態変化									
	マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙	小人	暗闇	毒
	デス	瀕死	徐石	豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

レベル	26	力	18	体力	15	行動	通常時	たたかう
素早さ	22	知性	8	精神	18			
攻撃力	12	命中	95	防御力	33			
回避	5	魔法防御力	15	魔法回避	5			

経験値	568	落とすアイテム	ダイエットフード(20%)	うちでのこづち(12%)	盗めるアイテム	ダイエットフード(60%)
ギル	16		おとめのキッス(5%)	ばんのうやく(0.4%)		ー

おもな出現場所　昔の水路(P.150参照)



雷精　No.102

HP	4760	種族	ー

攻撃方法は「たたかう」のみで、危険度の低いモンスター。雷属性は吸収されるため、それ以外の属性で攻撃しよう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	ー	ー	吸	ー	ー	ー	弱	ー	×

状態変化									
	マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙	小人	暗闇	毒
	デス	瀕死	徐石	豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

レベル	40	力	30	体力	34	行動	通常時	たたかう
素早さ	36	知性	24	精神	32			
攻撃力	22	命中	95	防御力	60			
回避	5	魔法防御力	34	魔法回避	5			

経験値	9560	落とすアイテム	いかずちのや(20%)	ゼウスのいかり(12%)	盗めるアイテム	いかずちのや(40%)
ギル	241		かみがみのいかり(5%)	あおいきば(0.4%)		ー

おもな出現場所　バブイルの塔2(P.204参照)



雷竜　No.118

HP	12920	種族	ドラゴン

高威力の「いなずま」を放つ。しっぽ狙いで戦うときは、雷属性を半減する「きんのかみかざり」などを装備したい。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	ー	ー	吸	ー	半	ー	ー	ー	×

状態変化									
	マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙	小人	暗闇	毒
	デス	瀕死	徐石	豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

レベル	54	力	40	体力	45	行動	通常時	いなずま
素早さ	50	知性	38	精神	43			
攻撃力	29	命中	95	防御力	74		こんらん状態になる	たたかう
回避	5	魔法防御力	45	魔法回避	5			

経験値	26038	落とすアイテム	かみがみのいかり(20%)	きんのかみかざり(12%)	盗めるアイテム	かみがみのいかり(50%)
ギル	654		きんのすなどけい(5%)	あおのしっぽ(0.4%)		ー

おもな出現場所　幻獣の洞窟 B2F～B3F(P.215参照)



ラミア No.103

HP 7480 種族 リザード

マヒ状態などを引き起こす「ひらてうち」がやっかい。カウンターされないように、魔法攻撃で攻めよう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	—	—	—	—	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	39	力	31	体力	35
素早さ	31	知性	23	精神	31
攻撃力	24	命中	105	防御力	69
回避	5	魔法防御力	34	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【混乱100%】
物理攻撃への反撃(40%)	ひらてうち

経験値	22530	落とすアイテム	ラミアのたてごと(20%)	ルビーのゆびわ(12%)	盗めるアイテム	ラミアのたてごと(40%)
ギル	379		ひかりのカーテン(5%)	てんしのや(0.4%)		—

おもな出現場所 エブラーナ城 宝箱(P.164参照) エブラーナ洞窟(P.201参照) バブイルの塔2(P.204参照)



竜騎士(カイン) No.—

HP ???? 種族 —

バロン軍との6連戦の後に戦う。倒すことはできず、セシルが倒されるか3回「ジャンプ」されるとバトルは終了だ。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	—	—	—	—	×

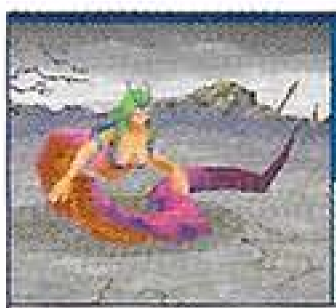
状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	18	力	12	体力	12
素早さ	12	知性	12	精神	12
攻撃力	20	命中	115	防御力	23
回避	10	魔法防御力	12	魔法回避	15

行動	
通常時	ジャンプ

経験値	0	落とすアイテム	—	—	盗めるアイテム	—
ギル	0		—	—		—

おもな出現場所 ファブール城 ＜イベントバトル＞(P.135参照)



リリス No.38

HP 732 種族 アンデッド・リザード

貴重なアイテムを落とすが、なかなか会えず、しかも手強い。「ファイラ」や「ケアルラ」をかければ素早く撃破できる。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	弱	—	—	—	—	—	—	—	○

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	28	力	21	体力	20
素早さ	16	知性	8	精神	20
攻撃力	15	命中	115	防御力	54
回避	5	魔法防御力	18	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【混乱10%】
物理攻撃への反撃(40%)	ひらてうち

経験値	3048	落とすアイテム	リリスのくちづけ(20%)	ぎんのリンゴ(12%)	盗めるアイテム	リリスのくちづけ(50%)
ギル	42		リリスのロッド(5%)	—		—

おもな出現場所 試練の山 7合目・山頂(P.147参照)



リルマーダー No.148

HP 12000 種族 —

弱点を突くと「サンダガ」を連発してくるので、それ以外の方法で攻撃しよう。そうすれば「ライブラ」しか使わない。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	弱	—	—	—	—	—	×

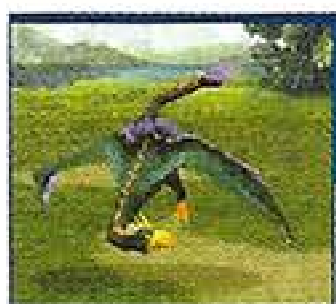
状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	66	力	55	体力	55
素早さ	63	知性	46	精神	59
攻撃力	42	命中	95	防御力	96
回避	30	魔法防御力	68	魔法回避	5

行動	
通常時	ライブラ(対象:自分)
雷属性魔法攻撃への反撃(100%)	ヘイスト(対象:自分)
雷属性魔法攻撃を受けたあと	サンダガ(対象:味方全体)

経験値	12099	落とすアイテム	ポーション(20%)	テント(12%)	盗めるアイテム	ポーション(60%)
ギル	608		ぎんのすなどけい(5%)	ゴブリン(0.4%)		—

おもな出現場所 月の地下渓谷(P.246参照)



ルドラ No.69

HP 2550 種族 バード

HPと攻撃力が高いが、行動は「たたかう」だけなので戦いやすい。HPを回復しつつ「たたかう」で応戦しよう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	半	—	—	—	×

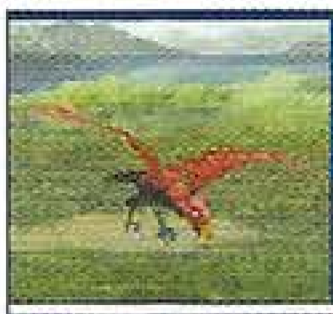
状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 / デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	32	力	28	体力	32
素早さ	20	知性	19	精神	26
攻撃力	22	命中	115	防御力	72
回避	10	魔法防御力	30	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう

経験値	10200	落とすアイテム	はねつきぼうし(20%)	ハイポーション(12%)	盗めるアイテム	はねつきぼうし(40%)
ギル	132		コテージ(5%)	ぎんのリンゴ(0.4%)		—

おもな出現場所 地上 F区画(P.110参照)



ルドランベビー No.70

ベビーというだけあって、同じ区画に出る敵に比べると明らかに弱い。普通に攻撃するだけで難なく倒せるだろう。

HP	567	種族	バード

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	―	―	半	―	―	―	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	28	力	24	体力	26
素早さ	20	知性	17	精神	22
攻撃力	18	命中	105	防御力	58
回避	10	魔法防御力	25	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう／くちばし

経験値	1701	落とすアイテム	きんのはり(20%)	きんのはり(12%)	盗めるアイテム	フェニックスのお(60%)
ギル	31		フェニックスのお(5%)	コカトリス(0.4%)		―

おもな出現場所　地上 F区画(P.110参照)



ルナウィルス No.129

白・黒魔法への反撃で「リレイズ」を使うが、一撃で倒せば問題ない。「ファイガ」や「ラムウ」なら十分倒せるはずだ。

HP	1660	種族	―

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	―	―	半	―	―	―	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	53	力	44	体力	44
素早さ	50	知性	37	精神	42
攻撃力	34	命中	95	防御力	83
回避	5	魔法防御力	44	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう／撤退
物理攻撃への反撃(40%)	たたかう
白・黒魔法攻撃への反撃(100%)	リレイズ
こんらん状態になる	撤退

経験値	3320	落とすアイテム	エーテル(20%)	ほしのすな(12%)	盗めるアイテム	エーテル(30%)
ギル	86		つきのカーテン(5%)	アルテミスのや(0.4%)		―

おもな出現場所　月 A区画(P.230参照)



霊騎士 No.104

一部の魔法を跳ね返す「リフレク」を自身にかける。リフレク状態になることを想定して、物理攻撃だけで攻めよう。

HP	3571	種族	ゴースト

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	―	―	―	―	弱	―	×

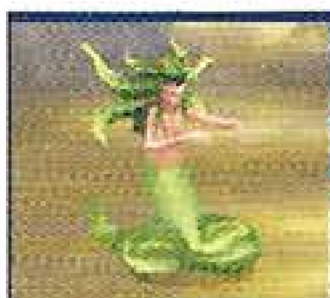
状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	40	力	30	体力	34
素早さ	36	知性	24	精神	32
攻撃力	22	命中	95	防御力	60
回避	5	魔法防御力	34	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう／バイオ／リフレク(対象：自分)

経験値	7142	落とすアイテム	テント(20%)	コテージ(12%)	盗めるアイテム	テント(60%)
ギル	181		―	―		―

おもな出現場所　バブイルの塔2(P.204参照)



レーシイ No.24

一緒に出現する敵の弱点である属性を半減する。魔法攻撃では攻めにくいので物理攻撃がオススメ。

HP	130	種族	ゴースト

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	弱	半	半	―	―	―	―	―	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	19	力	14	体力	14
素早さ	11	知性	6	精神	13
攻撃力	10	命中	105	防御力	25
回避	5	魔法防御力	13	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう

経験値	480	落とすアイテム	ポーション(20%)	―	盗めるアイテム	ポーション(60%)
ギル	10		―	―		―

おもな出現場所　アントリオン洞窟(P.132参照)　バブイルの塔1(P.196参照)　エブラーナ洞窟(P.201参照)



レッドドラゴン No.151

全体攻撃で威力も高い「熱線」を使われたくない。「ホールド」や「かげしばり」でマヒ状態にさせて戦おう。

HP	50000	種族	ドラゴン

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	吸	弱	―	―	―	半	半	半	×

状態変化：マヒ 眠り 混乱 石化 蛙 沈黙 小人 暗闇 毒 デス 瀕死 徐石 豚 呪い バーサク ストップ スロウ スリップ

レベル	72	力	70	体力	70
素早さ	70	知性	58	精神	86
攻撃力	49	命中	120	防御力	140
回避	30	魔法防御力	76	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう／熱線
ダメージへの反撃(40%)	たたかう

経験値	150297	落とすアイテム	あかいきば(20%)	ドラゴンのこて(12%)	盗めるアイテム	あかいきば(40%)
ギル	2516		ひりゅうのやり(5%)	あかのしっぽ(0.4%)		クリスタルリング(1%)

おもな出現場所　月の地下渓谷 B8F～B10F(P.246参照)



レッドマシュマロ No.11

HP	35	種族	プリン

防御力が非常に高く、物理攻撃ではダメージを与えにくい。火属性の「ファイア」を全体にかけて一掃しよう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	弱	―	半	―	―	―	―	―	×

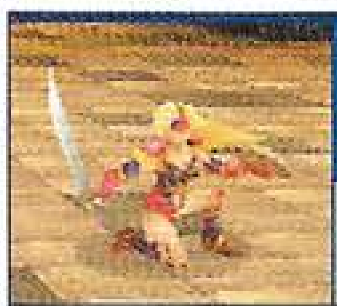
状態変化									
	マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙	小人	暗闇	毒
	デス	瀕死	徐石	豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

レベル	16	力	10	体力	99
素早さ	12	知性	5	精神	11
攻撃力	7	命中	95	防御力	200
回避	0	魔法防御力	10	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう

経験値	201	落とすアイテム	ポーション(20%)	ハイポーション(12%)	盗めるアイテム	ポーション(60%)
ギル	15		―	レインボープリン(0.4%)		―

おもな出現場所 ●地下水脈(P.126参照)



レディガーダー No.67

HP	1085	種族	―

ダメージを与えると反撃する。反撃されてもいいように、防御力が高いキャラクターだけで攻めるのがオススメだ。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	―	―	―	―	―	―	×

状態変化									
	マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙	小人	暗闇	毒
	デス	瀕死	徐石	豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

レベル	33	力	25	体力	28
素早さ	29	知性	20	精神	26
攻撃力	19	命中	95	防御力	53
回避	5	魔法防御力	28	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう
ダメージへの反撃(40%)	たたかう

経験値	2170	落とすアイテム	テント(20%)	コテージ(12%)	盗めるアイテム	テント(60%)
ギル	56		―	―		―

おもな出現場所 ●ゾットの塔(P.180参照)



レブナント No.39

HP	530	種族	アンデッド

HPが高く、弱点を突ける「ファイア」でも一撃では倒せないことがある。「ケアル」などの回復魔法も攻撃に使おう。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	弱	―	―	―	―	―	弱	半	○

状態変化									
	マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙	小人	暗闇	毒
	デス	瀕死	徐石	豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

レベル	23	力	19	体力	14
素早さ	19	知性	7	精神	16
攻撃力	10	命中	95	防御力	32
回避	5	魔法防御力	14	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう【毒10%】

経験値	1060	落とすアイテム	―	―	盗めるアイテム	かわのふく(40%)
ギル	28		―	―		―

おもな出現場所 ●試練の山(P.147参照)



レメディボム No.105

HP	2624	種族	―

氷属性魔法を受けるか3ターン経過すると、必ず「じばく」する。氷属性以外の属性で集中攻撃して早めに倒したい。

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	―	―	―	―	―	―	×

状態変化									
	マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙	小人	暗闇	毒
	デス	瀕死	徐石	豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

レベル	39	力	29	体力	33
素早さ	35	知性	23	精神	31
攻撃力	22	命中	95	防御力	59
回避	5	魔法防御力	33	魔法回避	5

行動	
通常時	たたかう
3ターン目	じばく
氷属性黒魔法攻撃への反撃(100%)	じばく

経験値	5248	落とすアイテム	ボムのかけら(20%)	ボムのみぎうで(12%)	盗めるアイテム	ボムのかけら(50%)
ギル	133		ボムのたましい(5%)	ボム(0.4%)		―

おもな出現場所 ●バブイルの塔2(P.204参照) ●月 A区画(P.230参照) ●月の地下通路(P.235参照)

Boss Data

ボスデータ

ボスモンスターの詳細なデータをゲーム中で戦う順番に掲載。
P.107からのストーリーの章の攻略記事とあわせて活用してほしい。

データの見方

ボスが単体の場合

スカル 1 リョーネ2　2 No.162　出現場所 3 試練の山(P.147参照)

HP 4 7046　種族 5 アンデッド



レベル	25
力	25
体力	25
素早さ	16
知性	13
精神 6	13
攻撃力	19
命中	115
防御力	45
回避	10
魔法防御力	17
魔法回避	15

属性	火	氷	雷	8	土	風	聖	闇	回
	弱	吸	—		吸	—	弱	半	○

状態変化						
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	小人	暗闇	9	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	呪い	[illegible]	ストップ	スロウ	スリップ

行動		
	通常時	たたかう【暗闇20%】
	物理攻撃への反撃(40%)	7 のろいのうた
	火属性黒魔法攻撃への反撃(30%)	ガス

物理攻撃や火属性の魔法攻撃に対する反撃がやっかい。「サンダラ」や「ケアルラ」でダメージを与え、魔法を使えないセシルはアイテムで味方を回復しよう。

経験値	28184 10	ギル	3000	盗めるアイテム 11	—

行動		
	通常時 (A)	たたかう (B)【暗闇20%】 (C)
	物理攻撃への反撃(40%)	のろいのうた
	火属性黒魔法攻撃への反撃(30%)	ガス

ボスが複数の場合

メーガス 1 三姉妹　出現場所 3 ゾットの塔(P.180参照)



行動			
	ドグ	通常時	リフレク(対象:マグ)
		マグを倒す	コンフュ/バーサク/スロウ/ケアルラ
	マグ	通常時	たたかう/かいふく
		ドグかラグを倒す	たたかう/リレイズ
		物理攻撃への反撃(40%)	7 たたかう
	ラグ	通常時	ファイラ(対象:マグ)/サンダラ(対象:マグ)/ブリザラ(対象:マグ)
		マグを倒す	ファイア/サンダー/ブリザド/ポイズン

まず多彩な魔法を使うドグとラグに「サイレス」をかけ、ちんもく状態にさせておく。そのあとは、ドグとラグを「リレイズ」で復活させるマグを先に倒すのだ。

経験値	個別 10	ギル	個別	盗めるアイテム 11	—

ドグ　経験値 15843　ギル 3000　2 No.167

HP 4	5182	種族 5	まどうし		
レベル	33	力	34	体力	35
素早さ	28	知性	26	精神	10
攻撃力	39	命中 6	115	防御力	90
回避	10	魔法防御力	1	魔法回避	15

属性	火	氷	雷	8	土	風	聖	闇	回
	—	—	—		—	—	—	—	×

状態変化						
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	沈黙
	小人	暗闇	9	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	呪い	[illegible]	ストップ	[illegible]	スリップ

マグ　経験値 27870　ギル 3000　No.169

HP	9191	種族	まどうし		
レベル	33	力	36	体力	35
素早さ	28	知性	26	精神	10
攻撃力	39	命中	115	防御力	100
回避	0	魔法防御力	1	魔法回避	15

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	—	—	—	—	×

状態変化						
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	沈黙
	小人	暗闇	毒	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

ラグ　経験値 15837　ギル 3000　No.168

HP	5180	種族	まどうし		
レベル	33	力	33	体力	35
素早さ	28	知性	26	精神	10
攻撃力	39	命中	115	防御力	80
回避	20	魔法防御力	1	魔法回避	15

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	—	—	—	—	×

状態変化						
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	沈黙
	小人	暗闇	毒	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

1 ボスの総称

紹介しているボスの名前。複数のときは総称、またはリーダーの名前を記載した。

2 図鑑ナンバー

モンスター図鑑(P.346参照)に登録されるときの番号。番号のないものはモンスター図鑑に登録されない。

3 出現場所

ボスが出現する場所。

4 HP

HPの最大値。

5 種族

モンスターの種族。「ー」になっているものはどの種族にも属さないことを表す。

6 ステータス

ボスのステータス。各項目の意味は以下のとおり。

レベル………モンスターのレベル
力……………高いほど物理攻撃のダメージが多くなる
体力…………高いほど味方の物理攻撃によって受けるダメージが少なくなる
素早さ………高いほど攻撃の命中率と回避率が高く、ATBゲージが溜まるスピードが早い
知性…………高いほど魔法攻撃のダメージが多くなる
精神…………高いほど回復魔法の効果が上がり、味方の魔法攻撃によって受けるダメージが少なくなる
攻撃力………高いほど物理攻撃のダメージが多くなる
命中…………高いほど物理攻撃の命中率が高い
防御力………高いほど味方の物理攻撃によって受けるダメージが少なくなる
回避…………高いほど物理攻撃の回避率が高い
魔法防御力…高いほど味方の魔法攻撃によって受けるダメージが少なくなる
魔法回避……高いほど魔法攻撃の回避率が高い

7 行動

ボスの行動パターン。左に書かれた条件を満たすと、右にある行動のいずれかを実行してくる。なお魔法の効果についてはP.078、特殊攻撃の効果についてはP.314で確認してほしい。

A……行動パターンが変化する条件。このうち「カウンター」は「○○への反撃」と表記しており、その発動率を( )内に記している。

B……使用する技の名前。赤字は特殊攻撃を示している。

C……「たたかう」や特殊攻撃に、属性または状態変化を引き起こす効果がある場合、【 】内にその種類と発動率を記載した。種類と略称の対応は8または9と同じ。

8 属性

各属性に対する耐性。該当する属性の攻撃を行った際、「弱」はダメージが1.5倍、「半」はダメージが半分、「吸」はダメージぶんのHPが回復する。回復属性の項目にある「○」は、回復魔法や回復アイテムの使用でダメージを与えられることを示す。各属性と略称の対応は以下のとおり。なお、土属性を半減するモンスターには「クエイク」と「どとん」が当たらない。

火……火属性	水……水属性	聖……聖属性
氷……氷属性	土……土属性	闇……闇属性
雷……雷属性	風……風属性	回……回復属性

9 状態変化

味方がかけることができ、なおかつモンスターに不利に働く状態変化を抜粋し、それらへの耐性を記載している。マヒのように色がついている場合は、その状態変化にさせることが可能。各項目の意味は以下のとおり。

マヒ…マヒ	小人…こびと	豚…………コブタ
眠り…ねむり	暗闇…くらやみ	呪い………のろい
混乱…こんらん	毒……どく	バーサク…バーサク
石化…せきか	デス…デス	ストップ…ストップ
蛙……カエル	瀕死…ひんし	スロウ……スロウ
沈黙…ちんもく	徐石…じょじょにせきか	スリップ…スリップ

10 経験値／ギル

ボスを倒したときに得られる経験値とギル。

11 盗めるアイテム

「ぬすむ」が成功したときに手に入るアイテム。( )内には盗める確率を記載した。「ぬすむ」の詳細についてはP.075を参照してほしい。

ミストドラゴン

No.154　出現場所　ミスト洞窟(P.120参照)

HP 556　種族 —



レベル	力	体力	素早さ	知性	精神	攻撃力	命中	防御力	回避	魔法防御力	魔法回避
12	12	12	3	6	6	12	115	32	15	10	15

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	—	—	半	—	吸	弱	×

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	**スロウ**	**スリップ**

行動	
通常時	たたかう／霧になる※
霧になったとき	なにもしない／霧からもどる
霧になったときの攻撃への反撃(100%)	つめたいきり

※霧になったときは力が1、回避が100、聖属性と闇属性が「—」となる。

霧形態のときに攻撃すると、カウンターで「つめたいきり」を使ってくる。このときは攻撃するのを控えて、通常の形態にもどるのを待っていよう。

経験値	ギル	盗めるアイテム
1112	0	—

オクトマンモス

No.157　出現場所　地下水脈(P.126参照)

HP 3350　種族 —



レベル	力	体力	素早さ	知性	精神	攻撃力	命中	防御力	回避	魔法防御力	魔法回避
15	16	14	24	8	14	14	115	28	0	44	15

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	—	弱	吸	—	—	吸	弱	×

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	**沈黙**
小人	**暗闇**	**毒**	デス	瀕死	徐石
豚	**呪い**	バーサク	ストップ	**スロウ**	**スリップ**

行動	
通常時	たたかう【水】
ダメージを受ける	触手が減る



◀ たたかう【水】

ダメージを与えていくと触手の数が減っていき、攻撃力が上がっていく。リディアを回復に専念させて、テラの「サンダー」で大ダメージを与えるといい。

経験値	ギル	盗めるアイテム
10050	1000	—

アントリオン

No.158　出現場所　アントリオン洞窟(P.132参照)

HP 2000　種族 —



レベル	力	体力	素早さ	知性	精神	攻撃力	命中	防御力	回避	魔法防御力	魔法回避
17	17	15	8	9	9	15	115	37	10	13	15

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	—	弱	—	吸	—	—	—	—	×

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	**沈黙**
小人	**暗闇**	**毒**	デス	瀕死	徐石
豚	**呪い**	バーサク	ストップ	**スロウ**	**スリップ**

行動	
通常時	たたかう【土】／目の色を変える
目の色が白いとき 物理攻撃への反撃(100%)	はんげきのつの
目の色が赤いとき 白・黒魔法攻撃への反撃(100%)	はんげきのつの



◀ はんげきのつの

目の色が白いときは物理攻撃、赤いときは魔法攻撃に対し、カウンターで「はんげきのつの」を使ってくる。目の色を見ながら、反撃されない攻撃で攻めよう。

経験値	ギル	盗めるアイテム
6000	1500	—

マザーボム

No.159 | 出現場所 ●ホブス山(P.136参照)

HP	11000	種族	ー



レベル	20
力	22
体力	20
素早さ	11
知性	10
精神	10
攻撃力	16
命中	115
防御力	40
回避	10
魔法防御力	14
魔法回避	15

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	吸	弱	半	弱	ー	ー	ー	弱	×

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

行動	
通常時	たたかう【火】
HP10000以下	巨大化する
巨大化した状態	だいばくはつ ※
※ ボム×3、ペイニーボム×3が出現。	



◀ だいばくはつ

巨大化すると、カウントダウン後に「だいばくはつ」で味方全体に大ダメージを与えてくる。カウントダウンが始まったら「ぼうぎょ」や「がまん」で守りを固めよう。

経験値	4400	ギル	2000	盗めるアイテム	ー

スカルミリョーネ1

No.161 | 出現場所 ●試練の山(P.147参照)

HP	1200	種族	アンデッド



レベル	24
力	23
体力	23
素早さ	18
知性	14
精神	15
攻撃力	16
命中	115
防御力	39
回避	10
魔法防御力	15
魔法回避	15

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	弱	吸	ー	ー	ー	ー	弱	半	○

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

行動	
通常時	なにもしない／攻撃命令
ダメージへの反撃(100%)	サンダー
自分のみのとき	たたかう／サンダー



◀ 攻撃命令

ダメージを受けると、カウンターで「サンダー」を使ってくる。攻撃をしかける前に「サイレス」でちんもく状態にし、「サンダー」を封じてしまおう。

経験値	3690	ギル	2500	盗めるアイテム	ー

スカルミリョーネ2

No.162 | 出現場所 ●試練の山(P.147参照)

HP	7046	種族	アンデッド



レベル	25
力	25
体力	25
素早さ	16
知性	13
精神	13
攻撃力	19
命中	115
防御力	45
回避	10
魔法防御力	17
魔法回避	15

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	弱	吸	ー	ー	吸	ー	弱	半	○

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

行動	
通常時	たたかう【暗闇20%】
物理攻撃への反撃(40%)	のろいのうた
火属性黒魔法攻撃への反撃(30%)	ガス

物理攻撃や火属性の魔法攻撃に対する反撃がやっかい。「サンダラ」や「ケアルラ」でダメージを与え、魔法を使えないセシルはアイテムで味方を回復しよう。

経験値	28184	ギル	3000	盗めるアイテム	ー

ベイガン

出現場所 バロン城2(P.153参照)



右腕と左腕をせきか状態にして倒すと、「さいせい」を使われない。この2体を先に「ブレイク」で仕留め、それからベイガンを集中攻撃するといい。

行動		条件	内容
行動	ベイガン	通常時	たたかう【小人20%】/ヘイスト
		右腕、左腕破壊後	さいせい
		白・黒魔法攻撃への反撃(100%)	リフレク(対象:自分)
	右腕	通常時	たたかう【暗闇20%】/きゅうけつ
		ベイガンを倒す	じばく
	左腕	通常時	たたかう【毒20%】/まきつき
		ベイガンを倒す	じばく

経験値	21235	ギル	3500	盗めるアイテム	―

ベイガン No.163

HP	4444	種族	―		
レベル	28	力	30	体力	28
素早さ	22	知性	14	精神	14
攻撃力	18	命中	105	防御力	43
回避	10	魔法防御力	17	魔法回避	15

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	半	弱	半	―	―	―	―	―	×

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

右腕 No.―

HP	2222	種族	―		
レベル	25	力	27	体力	25
素早さ	19	知性	13	精神	13
攻撃力	17	命中	105	防御力	40
回避	10	魔法防御力	16	魔法回避	15

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	半	弱	半	―	―	―	―	―	×

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

左腕 No.―

HP	2222	種族	―		
レベル	25	力	27	体力	25
素早さ	19	知性	13	精神	13
攻撃力	17	命中	105	防御力	40
回避	10	魔法防御力	16	魔法回避	15

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	半	弱	半	―	―	―	―	―	×

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

カイナッツォ No.164

出現場所 バロン城2(P.153参照)

HP	10624	種族	―



レベル	28
力	32
体力	30
素早さ	21
知性	22
精神	30
攻撃力	30
命中	115
防御力	50
回避	5
魔法防御力	50
魔法回避	5

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	半	弱	―	吸	―	―	―	―	×

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

行動	条件	内容
行動	通常時	スロウ/たたかう【水/毒20%】/スリプル/水を集める ※
	水を集めた次のターン	つなみ
	水を集めたとき雷属性黒魔法攻撃を受ける	集めた水がなくなる
	物理攻撃への反撃(40%)	ホールド
	白・黒魔法攻撃への反撃(40%)	サイレス
	HP4250〜2125	防御体勢をとる
	防御体勢をとったとき	かいふく/水を集める ※

※ 水を集めたときは氷属性が吸収、雷属性が弱点に変化する。

水を集めた次のターンは強力な「つなみ」を使用する。雷属性の黒魔法で攻撃すれば水のバリアはなくなるので、待ち時間の短い「サンダー」で水をなくそう。

経験値	53285	ギル	4000	盗めるアイテム	―

ダークエルフ

出現場所 磁力の洞窟(P.174参照)


ダークエルフ


ダークドラゴン

行動			
行動	ダークエルフ	通常時	ファイラ／サンダラ／ブリザラ／バイオ／ささやき
		HP7780以上ダメージを受ける	ダークドラゴンに変身
	ダークドラゴン	通常時	たたかう／ダークブレス
		ストップ状態を引き起こす攻撃への反撃(100%)	ストップ

ダークエルフのときは魔法がやっかいなので、ちんもく状態にしてから戦おう。ダークドラゴンのときは攻撃が強力なため、「ファイガ」で短期決戦を狙いたい。

経験値	39765	ギル	5000	盗めるアイテム	―

ダークエルフ No.165

HP	????	種族	―		
レベル	30	力	31	体力	32
素早さ	23	知性	23	精神	15
攻撃力	39	命中	115	防御力	70
回避	10	魔法防御力	19	魔法回避	15

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	弱	―	―	―	―	―	弱	―	×

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

ダークドラゴン No.166

HP	7854	種族	ドラゴン		
レベル	31	力	33	体力	34
素早さ	24	知性	25	精神	17
攻撃力	45	命中	120	防御力	71
回避	10	魔法防御力	20	魔法回避	15

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	弱	―	―	―	半	―	弱	―	×

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

必見!? ボスの強力な特殊攻撃

特殊攻撃のなかには、一部のモンスターしか使わないものもある。特にボスが使う攻撃ともなると、どれも強力なものばかりだ。それらのなかでも、特に凶悪なものを4つピックアップした。どれも見た目の豪快さには一見の価値はあるが、戦うときはできれば見たくない……。

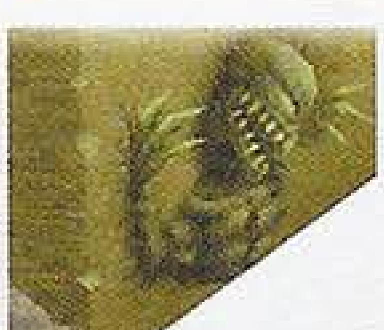



ルビカンテ
◀かえんりゅう



ルナザウルス
◀くさいいき




デモンズウォール
◀クラッシュダウン




プロトバブイル
◀聖なる審判

メーガス三姉妹

出現場所 ゾットの塔（P.180参照）



まず多彩な魔法を使うドグとラグに「サイレス」をかけ、ちんもく状態にさせておく。そのあとは、ドグとラグを「リレイズ」で復活させるマグを先に倒すのだ。

行動			
行動	ドグ	通常時	リフレク（対象：マグ）
		マグを倒す	コンフュ／バーサク／スロウ／ケアルラ
	マグ	通常時	たたかう／かいふく
		ドグかラグを倒す	たたかう／リレイズ
		物理攻撃への反撃（40%）	たたかう
	ラグ	通常時	ファイラ（対象：マグ）／サンダラ（対象：マグ）／ブリザラ（対象：マグ）
		マグを倒す	ファイア／サンダー／ブリザド／ポイズン

経験値	個別	ギル	個別	盗めるアイテム	―

ドグ
経験値 15843　ギル 3000　No.167

HP	5182	種族	まどうし
レベル 33	力 34	体力 35	
素早さ 28	知性 26	精神 10	
攻撃力 39	命中 115	防御力 90	
回避 10	魔法防御力 1	魔法回避 15	

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	―	―	―	―	―	―	×

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

マグ
経験値 27870　ギル 3000　No.169

HP	9191	種族	まどうし
レベル 33	力 36	体力 35	
素早さ 28	知性 26	精神 10	
攻撃力 39	命中 115	防御力 100	
回避 0	魔法防御力 1	魔法回避 15	

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	―	―	―	―	―	―	×

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

ラグ
経験値 15837　ギル 3000　No.168

HP	5180	種族	まどうし
レベル 33	力 33	体力 35	
素早さ 28	知性 26	精神 10	
攻撃力 39	命中 115	防御力 80	
回避 20	魔法防御力 1	魔法回避 15	

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	―	―	―	―	―	―	×

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

バルバリシア

No.170

出現場所 ゾットの塔（P.180参照）

HP	12272	種族	―



レベル	35
力	40
体力	37
素早さ	29
知性	27
精神	18
攻撃力	44
命中	115
防御力	75
回避	20
魔法防御力	22
魔法回避	15

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	―	―	半	半	―	―	×

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

行動		
行動	通常時	竜巻になる※／たたかう【風／沈黙20%】
	竜巻になったとき	トルネド／ゆびさき／かみなり
	竜巻になったときアビリティ「ジャンプ」で攻撃を受ける	通常時にもどる
	物理攻撃への反撃（30%）	かみなり
	魔法への反撃（50%）	ミールストーム

※ 竜巻になると回避が30になる。また、マヒ、ちんもく、くらやみ、どくの状態変化にならない。

竜巻形態のときに「ジャンプ」で攻撃した場合は、カウンターされない。そこで、相手が竜巻形態になるのを待ち、「ジャンプ」による攻撃を主体に攻めていこう。

経験値	61855	ギル	10000	盗めるアイテム	―

カルコブリーナ

出現場所 ●ドワーフ城（P.190参照）



モンスター図鑑をコンプリートしたいなら、倒す順番に注意。カルコとブリーナをそれぞれ1体以上倒し、そのうえでどちらか片方を全滅させるのだ。

行動			
行動	カルコ・ブリーナ	通常時	たたかう【混乱10%】
		物理攻撃への反撃(40%)	たたかう【混乱10%】
		カルコ、ブリーナのいずれかを全滅させる	カルコブリーナに合体
	カルコブリーナ	通常時	たたかう／ひとみ／ホールド
		物理攻撃への反撃(40%)	たたかう
		火属性黒魔法攻撃への反撃(100%)	ほのお
		氷属性黒魔法攻撃への反撃(100%)	つなみ
		雷属性黒魔法攻撃への反撃(100%)	かみなり
		HP100以下	カルコ3体とブリーナ3体に分裂

経験値	個別	ギル	個別	盗めるアイテム	―

カルコ　経験値 4137　ギル 0　No.171

HP	1369	種族	―		
レベル	37	力	27	体力	37
素早さ	30	知性	5	精神	5
攻撃力	25	命中	115	防御力	97
回避	10	魔法防御力	5	魔法回避	0

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	―	―	―	―	―	―	×

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

ブリーナ　経験値 1737　ギル 0　No.172

HP	569	種族	―		
レベル	37	力	27	体力	33
素早さ	30	知性	5	精神	5
攻撃力	25	命中	115	防御力	97
回避	10	魔法防御力	5	魔法回避	0

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	―	―	―	―	―	―	×

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

カルコブリーナ　経験値 35296　ギル 0　No.173

HP	8814	種族	―		
レベル	37	力	54	体力	46
素早さ	28	知性	10	精神	10
攻撃力	50	命中	115	防御力	117
回避	10	魔法防御力	10	魔法回避	0

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	―	―	―	―	―	―	×

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

ゴルベーザ　No.174

出現場所 ●ドワーフ城（P.190参照）

HP	9999	種族	―



レベル	38
力	46
体力	44
素早さ	30
知性	28
精神	34
攻撃力	44
命中	115
防御力	200
回避	10
魔法防御力	22
魔法回避	15

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	―	―	―	―	弱	―	×

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

行動		
行動	通常時	バイオ／ファイラ／ブリザラ／サンダラ／ドレイン／アスピル
	弱点属性の攻撃を受ける	バリアチェンジ ※

※「バリアチェンジ」ごとにいずれかの属性が弱点、ほかがすべて吸収になる。



◀ バリアチェンジ

セシルとリディア以外は戦闘不能の状態でバトルが始まる。最初にローザを復活させ、ゴルベーザに「スロウ」をかけてから、ほかの味方を復活させるといい。

経験値	40000	ギル	11000	盗めるアイテム	―

ルゲイエ1・バルナバ

出現場所 ●バブイルの塔1(P.196参照)



行動			
ルゲイエ1	通常時	なにもしない／治療
	バルナバを倒す	合体メカになる
バルナバ	通常時	たたかう【混乱50%】
	ルゲイエ1を倒す	じばく
合体メカ	通常時	たたかう
	3ターン目	じばく

バルナバの「じばく」が非常に危険。そこでまずはバルナバを先に倒そう。すると合体メカになるので、これを雷属性の攻撃で3ターン以内に倒すのだ。

経験値	個別	ギル	個別	盗めるアイテム	―

ルゲイエ1　経験値 17913　ギル 0　No.175

HP	5872	種族	―		
レベル	41	力	47	体力	47
素早さ	35	知性	33	精神	37
攻撃力	47	命中	105	防御力	101
回避	15	魔法防御力	24	魔法回避	15

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	―	―	―	―	―	―	×

状態変化						
	マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
	小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
	豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

バルナバ　経験値 28992　ギル 0　No.176

HP	9664	種族	マシーン		
レベル	41	力	47	体力	47
素早さ	35	知性	33	精神	37
攻撃力	47	命中	105	防御力	101
回避	10	魔法防御力	24	魔法回避	15

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	弱	―	―	―	―	―	×

状態変化						
	マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
	小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
	豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

合体メカ　経験値 36144　ギル 0　No.177

HP	9036	種族	マシーン		
レベル	41	力	50	体力	50
素早さ	32	知性	33	精神	37
攻撃力	50	命中	115	防御力	121
回避	10	魔法防御力	25	魔法回避	15

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	弱	―	―	―	―	―	×

状態変化						
	マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
	小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
	豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

ルゲイエ2

No.178　出現場所 ●バブイルの塔1(P.196参照)

HP	12642	種族	マシーン



レベル	41
力	50
体力	50
素早さ	32
知性	29
精神	33
攻撃力	50
命中	115
防御力	121
回避	10
魔法防御力	30
魔法回避	15

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	弱	―	―	―	―	―	×

状態変化						
	マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
	小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
	豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

行動		
	通常時	ビーム／たたかう／火炎放射／リバースガス
	リバース状態になる	治療(対象:味方全体)／リバースガス
	ダメージへの反撃(100%)	睡眠ガス

「リバースガス」でリバース状態にしてくる。このときにHP回復したいなら、味方を攻撃しよう。ルゲイエにダメージを与えるには、「ケアルラ」をかけるのだ。

経験値	50568	ギル	12000	盗めるアイテム	―

ルビカンテ

No.181　出現場所　バブイルの塔2（P.204参照）

HP	24000	種族	ー



レベル	42
力	51
体力	51
素早さ	33
知性	34
精神	38
攻撃力	54
命中	115
防御力	122
回避	10
魔法防御力	25
魔法回避	15

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	吸	弱	ー	弱	ー	ー	ー	ー	×

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	**スロウ**	**スリップ**

行動	
通常時	なにもしない／かえんりゅう／マントで防御※
マントで防御したとき	たたかう【火】／マントを翻す
アビリティ「ぬすむ」を受ける	マントで防御
マントで防御したときアビリティ「ぬすむ」を受ける	通常時にもどる
物理攻撃への反撃（80%）	ファイラ（対象：味方全体）
火属性黒魔法攻撃への反撃（80%）	レイズ（対象：味方全体）
召喚魔法への反撃（100%）	ブリザラ（対象：自分）

※ マントで防御していると体力と精神が99になり、氷属性と水属性が吸収に変わる。

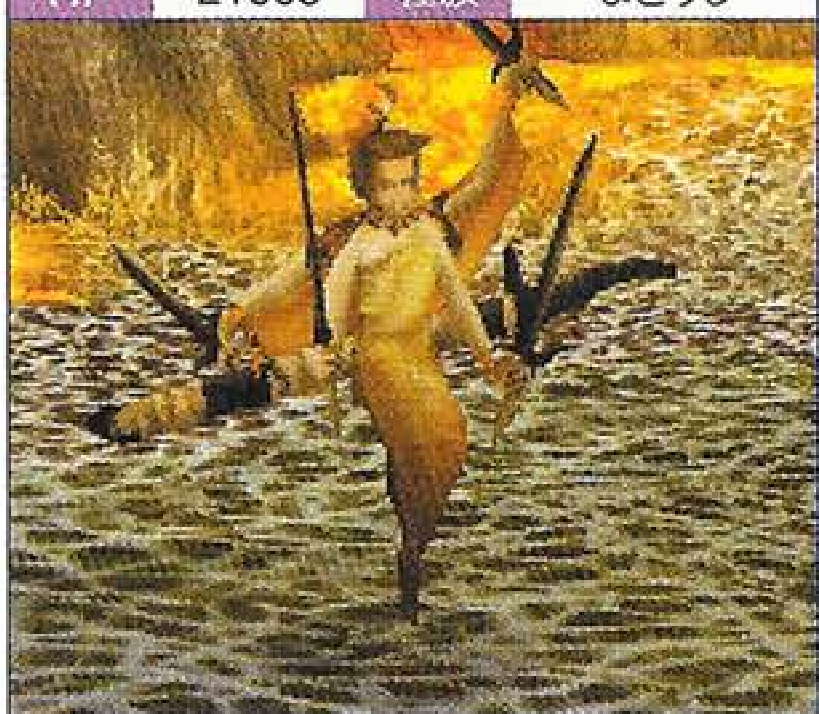
マントで防御すると強力な「かえんりゅう」を使わなくなるが、氷と水属性を吸収する。弱点を突いて攻撃したいときは、「ぬすむ」で通常の形態にもどせばOK。

経験値	120000	ギル	13000	盗めるアイテム	ー

アスラ

No.182　出現場所　幻獣の町（P.217参照）

HP	21005	種族	まどうし



レベル	45
力	99
体力	74
素早さ	36
知性	40
精神	46
攻撃力	80
命中	130
防御力	125
回避	10
魔法防御力	27
魔法回避	15

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	吸	吸	吸	吸	半	吸	ー	ー	×

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	**スロウ**	**スリップ**

行動	
怒りの表情	プロテス／表情を変える
笑いの表情	ケアルダ／表情を変える
慈愛の表情	レイズ／表情を変える
ダメージへの反撃（100%）	「怒りの表情」→「慈愛の表情」→「笑いの表情」→「怒りの表情」に変わる／たたかう

「ケアルダ」でHPを回復しながら、「たたかう」で攻撃してくる。アスラに「リフレク」をかけ、味方に「ブリンク」を使っておけば、安全に戦うことが可能だ。

経験値	84416	ギル	14000	盗めるアイテム	ー

リヴァイアサン

No.183　出現場所　幻獣の町（P.217参照）

HP	30000	種族	ー



レベル	48
力	59
体力	57
素早さ	46
知性	29
精神	43
攻撃力	60
命中	115
防御力	128
回避	10
魔法防御力	28
魔法回避	15

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	半	吸	弱	吸	半	半	ー	ー	×

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	**暗闇**	**毒**	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	**スロウ**	**スリップ**

行動	
通常時	おおつなみ／ブリザラ／ブリザガ



◀ おおつなみ

「おおつなみ」や「ブリザガ」など、強力な攻撃で味方全体にダメージを与えてくる。敵に「スロウ」を、ローザに「ヘイスト」をかけて、素早くHPを回復していこう。

経験値	150495	ギル	15000	盗めるアイテム	ー

デモンズウォール

No.184 | 出現場所 封印の洞窟(P.222参照)

HP	99999	種族	ー



ステータス	値
レベル	51
力	60
体力	60
素早さ	60
知性	60
精神	60
攻撃力	999
命中	115
防御力	120
回避	0
魔法防御力	30
魔法回避	15

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	**スロウ**	**スリップ**

行動	
通常時	味方に近づく
キャラクターの目の前まできたとき	クラッシュダウン
白・黒魔法攻撃への反撃(40%)	石化にらみ

徐々に味方に接近してきて、目の前まで来ると「クラッシュダウン」で味方を次々と戦闘不能にさせる。「スロウ」や「ヘイスト」を駆使して、素早く撃破したい。

経験値	399996	ギル	0	盗めるアイテム	ー

オーディン

No.185 | 出現場所 バロン城2(P.153参照)

HP	40001	種族	ー



ステータス	値
レベル	53
力	65
体力	62
素早さ	44
知性	42
精神	48
攻撃力	65
命中	115
防御力	133
回避	10
魔法防御力	31
魔法回避	15

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	ー	ー	弱	ー	ー	ー	ー	ー	×

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	**暗闇**	**毒**	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	**スロウ**	**スリップ**

行動	
通常時	たたかう／剣を掲げる／斬鉄剣
斬鉄剣を2回使ったあと剣を掲げたとき 雷属性黒魔法攻撃を受ける	オーディンが即死する

剣を掲げたあとは、「斬鉄剣」で味方全体に大ダメージを与えてくる。バトル中はHPをこまめに回復し、相手が剣を掲げたら味方全員で「ぼうぎょ」しよう。

経験値	160004	ギル	16000	盗めるアイテム	あんこく(50%)

バハムート

No.186 | 出現場所 幻獣神の洞窟(P.237参照)

HP	45001	種族	ドラゴン



ステータス	値
レベル	55
力	67
体力	65
素早さ	46
知性	44
精神	50
攻撃力	67
命中	115
防御力	135
回避	15
魔法防御力	32
魔法回避	15

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	半	半	半	半	半	半	半	半	×

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	**暗闇**	**毒**	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	**スロウ**	**スリップ**

行動	
通常時	カウントダウン
カウントダウンが0になる	メガフレア
白・黒魔法攻撃への反撃(100%)	リフレク(対象：自分)

「カウントダウン」が0になると使用する「メガフレア」が強力。事前に味方に「シェル」をかけておき、カウント0が近づいたら「ぼうぎょ」をしてそなえよう。

経験値	180400	ギル	17000	盗めるアイテム	ー

四天王

出現場所	バブイルの巨人（P.242参照）



ゴルベーザ四天王と1体ずつ順番に戦っていく。1体目のうちに「ヘイスト」や「シェル」を味方にかけておけば、その後の戦いでも効果が持続する。

		条件	行動内容
行動	スカルミリョーネ	通常時	たたかう【暗闇100%】／のろい
		物理攻撃への反撃（40%）	のろいのうた
		火属性黒魔法攻撃への反撃（30%）	ガス
		撃破する	カイナッツォに交代
	カイナッツォ	通常時	スロウ／たたかう【水／毒20%】／スリプル／水を集める ※1
		水を集めた次のターン	つなみ
		水を集めたとき雷属性黒魔法攻撃を受ける	集めた水がなくなる
		物理攻撃への反撃（40%）	ホールド
		白・黒魔法攻撃への反撃（40%）	サイレス
		HP10000～5000	防御体勢をとる
		防御体勢をとったとき	かいふく／水を集める ※1
		撃破する	バルバリシアに交代
	バルバリシア	通常時	竜巻になる ※2
		竜巻になったとき	ゆびさき／かみなり／ミールストーム
		撃破する	ルビカンテに交代
	ルビカンテ	通常時	かえんりゅう／マントで防御 ※3
		マントで防御した状態	マントを翻す／たたかう【火】
		アビリティ「ぬすむ」を使う	マントで防御 ※3
		マントで防御した状態のときアビリティ「ぬすむ」を使う	通常時にもどる
		物理攻撃への反撃（50%）	ファイガ（対象：味方全体）
		火属性黒魔法攻撃への反撃（80%）	レイズ（対象：味方全体）
		召喚魔法への反撃（100%）	ブリザラ（対象：自分）

※1 水を集めたときは氷属性が吸収、雷属性が弱点に変化する。
※2 竜巻になると風属性が吸収でなくなり、聖属性が弱点になる。また、マヒ、ちんもく、くらやみ、どくの状態変化にならない。
※3 マントで防御していると体力と精神が99になり、氷属性と水属性が吸収に変わる。

経験値	400000	ギル	48000	盗めるアイテム	―

四天王スカルミリョーネ

HP	25000	種族	アンデッド		
レベル	56	力	69	体力	67
素早さ	47	知性	45	精神	50
攻撃力	68	命中	115	防御力	136
回避	10	魔法防御力	32	魔法回避	15

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	弱	半	半	半	吸	半	半	半	○

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

四天王カイナッツォ

HP	25000	種族	―		
レベル	56	力	69	体力	67
素早さ	47	知性	45	精神	50
攻撃力	68	命中	115	防御力	136
回避	10	魔法防御力	32	魔法回避	15

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	半	弱	―	吸	―	半	半	半	×

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

四天王バルバリシア

HP	25000	種族	―		
レベル	56	力	69	体力	67
素早さ	47	知性	45	精神	50
攻撃力	68	命中	115	防御力	136
回避	30	魔法防御力	32	魔法回避	15

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	―	―	半	吸	―	―	×

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

四天王ルビカンテ

HP	25000	種族	―		
レベル	56	力	69	体力	67
素早さ	47	知性	45	精神	50
攻撃力	68	命中	115	防御力	136
回避	10	魔法防御力	32	魔法回避	15

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	吸	弱	半	弱	―	半	半	半	×

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

制御システム

出現場所 ●バブイルの巨人（P.242参照）



「透過レーザー」は一撃で壊滅状態に陥る危険があるほどの威力を持つ。最初に迎撃システムに「スロウ」をかけ、それからこの敵を味方全員で集中攻撃しよう。

行動			
行動	制御システム	通常時	リフレク（対象：自分）
		リフレク状態	なにもしない
		自分のみのとき	物体199／さいせい
	防衛システム	通常時	かいふく
	迎撃システム	通常時	透過レーザー

経験値	220000	ギル	20000	盗めるアイテム	―

制御システム No.187

HP	30000	種族	マシーン		
レベル	60	力	99	体力	99
素早さ	54	知性	48	精神	54
攻撃力	68	命中	115	防御力	999
回避	0	魔法防御力	74	魔法回避	0

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	弱	―	―	―	―	―	×

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

防衛システム No.188

HP	12000	種族	マシーン		
レベル	60	力	62	体力	99
素早さ	54	知性	48	精神	54
攻撃力	68	命中	115	防御力	120
回避	0	魔法防御力	62	魔法回避	0

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	吸	吸	吸	吸	半	吸	吸	吸	×

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

迎撃システム No.189

HP	12000	種族	マシーン		
レベル	60	力	62	体力	99
素早さ	54	知性	38	精神	54
攻撃力	68	命中	115	防御力	120
回避	0	魔法防御力	62	魔法回避	0

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	―	―	半	―	―	―	×

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

白竜 No.190

出現場所 ●月の地下渓谷（P.246参照）

HP	32700	種族	ドラゴン



レベル	65
力	70
体力	70
素早さ	56
知性	52
精神	59
攻撃力	77
命中	115
防御力	145
回避	10
魔法防御力	37
魔法回避	15

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	吸	吸	吸	吸	半	吸	吸	吸	×

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

行動		
行動	通常時	たたかう／ミールストーム
	物理攻撃への反撃（50%）	スロウ
	召喚魔法への反撃（50%）	じしん
	火属性黒魔法攻撃への反撃（50%）	かえんりゅう
	氷属性黒魔法攻撃への反撃（50%）	ふぶき
	雷属性黒魔法攻撃への反撃（50%）	いなずま

「ミールストーム」でひんし状態にしてくるが、「たたかう」を「ブリンク」で回避し、カウンターされない「フレア」だけで攻めれば、味方が倒されることはない。

経験値	132132	ギル	21000	盗めるアイテム	―

ダークバハムート

No.191 出現場所 月の地下渓谷 (P.246参照)

HP	60000	種族	ドラゴン



レベル	65
力	77
体力	75
素早さ	56
知性	33
精神	59
攻撃力	77
命中	115
防御力	145
回避	10
魔法防御力	37
魔法回避	15

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	半	半	半	半	半	半	半	半	×

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

行動	
通常時	メガフレア／リフレク／かいふく／たたかう【デス50%】
リフレク状態	フレア(対象:自分)
物理攻撃への反撃(40%)	たたかう
白・黒魔法攻撃への反撃(50%)	フレア
召喚魔法への反撃(100%)	メガフレア

自分にかけた「リフレク」に、「フレア」を反射させてくる。「ディスペル」で「リフレク」を消してこれを封じ、その後は「たたかう」を「ブリンク」で回避しよう。

経験値	241332	ギル	24000	盗めるアイテム	―

プレイグ

No.192 出現場所 月の地下渓谷 (P.246参照)

HP	33333	種族	―



レベル	65
力	66
体力	77
素早さ	66
知性	52
精神	59
攻撃力	99
命中	115
防御力	150
回避	20
魔法防御力	150
魔法回避	20

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	―	―	―	―	半	―	―	半	×

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

行動	
通常時	死の宣告(対象:味方全体)／ヘイスト(対象:味方全体)／プロテス／シェル／かいふく


◀ 死の宣告

最初に味方全員をしのせんこく状態にする。ダメージを与える攻撃はしてこないので、味方全員で攻撃をしかけ、カウントが0になる前に撃破するのだ。

経験値	134664	ギル	22000	盗めるアイテム	―

ルナザウルス

No.193 出現場所 月の地下渓谷 (P.246参照)

HP	46000	種族	ドラゴン・アンデッド



レベル	65
力	75
体力	75
素早さ	56
知性	52
精神	59
攻撃力	77
命中	115
防御力	145
回避	70
魔法防御力	37
魔法回避	15

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	弱	―	―	―	―	―	―	半	○

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

行動	
通常時	たたかう【デス50%】／くさいいき
リフレク状態	バイオ(対象:自分)
リフレクになっていないとき物理攻撃への反撃(100%)	リフレク(対象:自分)
召喚魔法への反撃(100%)	かいふく(対象:自分)
HP18400以下	たたかう【デス50%】／くさいいき

物理攻撃をしかけると「リフレク」に「バイオ」を反射させる攻撃を使うようになる。「ブリンク」で「たたかう」を回避しつつ、「ファイガ」や「ケアルガ」で攻撃だ。

経験値	184000	ギル	23000	盗めるアイテム	―

タイダリアサン

No.194 | 出現場所 月の地下渓谷(P.246参照)

HP	50000	種族	ー



レベル	65
力	70
体力	80
素早さ	50
知性	35
精神	59
攻撃力	77
命中	115
防御力	145
回避	10
魔法防御力	37
魔法回避	70

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	半	半	ー	吸	半	半	半	半	×

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	**暗闇**	**毒**	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	**スロウ**	**スリップ**

行動	
通常時	おおつなみ／たたかう【水】
雷属性の黒魔法攻撃への反撃(100%)	ワール
白魔法・黒魔法・召喚魔法への反撃(40%)	ブレイズ

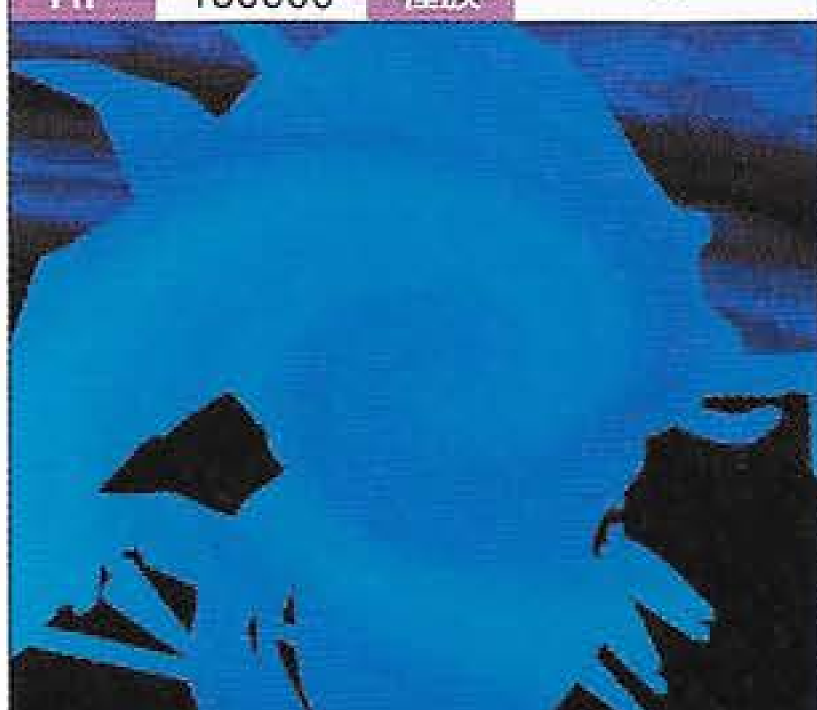
ひんし状態にする「ワール」がやっかい。一方、「ブレイズ」はあまり威力が高くないので、魔法で攻撃するときは雷属性以外を選ぶといい。

経験値	201332	ギル	25000	盗めるアイテム	ー

ゼロムス2

No.197 | 出現場所 月の地下渓谷(P.246参照)

HP	150000	種族	ー



レベル	68
力	78
体力	78
素早さ	59
知性	33
精神	68
攻撃力	80
命中	115
防御力	148
回避	10
魔法防御力	52
魔法回避	15

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	**スロウ**	**スリップ**

行動	
HP90001以上	ブラックホール／ビッグバーン／アスピル
HP30001～90000	ブラックホール／ビッグバーン／フレア／アスピル
HP30000以下	メテオ／アスピル／ワール
召喚魔法への反撃(100%)	アスピル
聖属性魔法攻撃への反撃(100%)	ワール
そのほかの魔法攻撃への反撃(50%)	フレア

「ビッグバーン」を使用する前は、ゼロムスが身を震わせる。この特殊攻撃は威力が高いので、ゼロムスが身を震わせたらすぐに味方全員で「ぼうぎょ」しよう。

経験値	0	ギル	0	盗めるアイテム	ダークマター(50%)

ゲリュオン

No.199 | 出現場所 2周目：バブイルの巨人、試練の山(P.254参照)

HP	200000	種族	ー



レベル	99
力	89
体力	89
素早さ	89
知性	89
精神	89
攻撃力	160
命中	130
防御力	150
回避	30
魔法防御力	99
魔法回避	20

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	吸	ー	ー	吸	吸	吸	ー	ー	×

状態変化					
マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
豚	呪い	バーサク	ストップ	**スロウ**	**スリップ**

行動	
通常時	たたかう／のろい／ガス／かみなり／ゆびさき／つなみ／かえんりゅう／ミールストーム
物理攻撃への反撃(40%)	のろいのうた

状態変化と属性攻撃を多用する。状態変化を無効化でき、属性攻撃を軽減できる装備を身につけたうえで、カウンターされないように魔法中心で攻めていこう。

経験値	800000	ギル	99999	盗めるアイテム	ー

プロトバブイル

No.200　出現場所　2周目：月（P.254参照）

HP	400000	種族	ー



レベル	99
力	99
体力	99
素早さ	99
知性	99
精神	99
攻撃力	200
命中	130
防御力	200
回避	40
魔法防御力	99
魔法回避	30

属性	火	氷	雷	水	土	風	聖	闇	回
	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×

状態変化						
	マヒ	眠り	混乱	石化	蛙	沈黙
	小人	暗闇	毒	デス	瀕死	徐石
	豚	呪い	バーサク	ストップ	スロウ	スリップ

行動		
	通常時	バブイルの光／9ディメンション
	HP120000以下	聖なる審判／かいふく
	ダメージへの反撃（30％）	透過レーザー
	HP120000以下のとき ダメージへの反撃（30％）	物体199

HP12万以下になると使用する「聖なる審判」が危険。これを受けないようにするため、HPを12万ギリギリまで減らし、そこから一気にトドメを刺す戦法をとろう。

経験値	2000000	ギル	99999	盗めるアイテム	ラストエリクサー（20％）

ボスなみに手強いモンスター

通常のモンスターでも、ボスと遜色ない強さのものがいる。なかでも手強いのがここに紹介する2種類だ。サンドウォームは低レベルのうちから遭遇するため非常に危険。また、プリンプリンセスの集団は、防げない状態変化でこちらの動きを封じてくるやっかいなモンスターだ。



〜砂漠のブービートラップ〜
サンドウォーム
［地上B区画］
危険度★★

「たつまき」や物理攻撃が強力なため、少なくともリディアが「ケアルラ」を覚えていないと勝つのは困難。リディアはサンドウォームが行動するまで「ぼうぎょ」したまま待ち、敵が「たつまき」を使ってきたら「ケアルラ」で回復、「たたかう」だったら「ブリザド」で攻撃、といったように敵にあわせて行動するといい。



〜ピンク色の魔性の女〜
プリンプリンセス
［月の地下渓谷 B5F］
危険度★★★★★

バトル開始と同時に「王女の歌」で味方全員をバーサク状態にしてくる。バーサクを防げる防具は「クリスタルメイル」だけ。これを装備したセシルは回復魔法と「ぼうぎょ」で守りを固め、つねにHP3000以上を維持しておこう。そして、リディアをヘイスト状態にしたら「バハムート」で一気にケリをつけるのだ。



「バハムート」の「メガフレア」1回で、モンスターを瀕死にできる。

必勝チャート

モンスター	1回目の「王女の歌」
セシル	ローザへ「エスナ」をかける
ローザ	自分→セシルの順に「ヘイスト」をかける
モンスター	2回目の「王女の歌」
セシル	ローザへ「エスナ」をかける
ローザ	リディアへ「ヘイスト」をかける
モンスター	3回目の「王女の歌」
セシル	リディアへ「エスナ」をかける
リディア	召喚魔法「バハムート」を使う
全員	自動的に繰り出す「たたかう」でトドメを刺す

Special Attack Data

特殊攻撃データ

モンスターだけが使う特殊攻撃を50音順に紹介。バトル中に適切な対処ができるように、ここでそれぞれの効果を確認しておこう。

データの見方

1	2	3	4	状態5	対6	7
9ディメンション	―	255	―	デス	単体	戦闘不能にする。対象がリフレク状態の場合は反射される。
いなずま	60	100	雷	―	単体	使用者のHP残量に比例した雷属性のダメージを与える。

1 名前
特殊攻撃の名前。

2 威力
対象にダメージを与えるものは、その威力を記載。数値が大きいほど与えるダメージが多くなる。なお、ダメージの算出は魔法攻撃の計算式を用いる(P.345参照)。

3 命中
対象にダメージや効果を与えるものは、その命中を記載。数値が大きいほど命中しやすい。なお、命中率の算出は魔法攻撃の計算式を用いる(P.345参照)。

4 属性
属性がついているものは、その属性の種類を記載。属性の種類と略称の対応は以下のとおり。

火……火属性
氷……氷属性
雷……雷属性
水……水属性
土……土属性
風……風属性
回復…回復属性

5 状態変化
状態変化を引き起こすものは、その状態変化の種類を記載。項目の意味は以下のとおり。

マヒ…マヒ
眠り…ねむり
混乱…こんらん
石化…せきか
蛙……カエル
沈黙…ちんもく
小人…こびと
暗闇…くらやみ
毒……どく
デス…デス
瀕死…ひんし
徐々石化…じょじょにせきか
豚……コブタ
呪い…のろい
バーサク…バーサク
スロウ……スロウ
スリップ…スリップ
死の宣告…しのせんこく
リバース…リバース

6 対象
特殊攻撃の対象。「単体」は1体のみ、「全体」はパーティ全員、「敵味方全体」はモンスターとパーティ全員、「使用者」は使用者のみを対象とする。

7 説明
特殊攻撃の効果。

名前	威力	命中	属性	状態変化	対象	説明
9ディメンション	―	255	―	デス	単体	戦闘不能にする。対象がリフレク状態の場合は反射される。
いなずま	60	100	雷	―	単体	使用者のHP残量に比例した雷属性のダメージを与える。
王女の歌	―	100	―	バーサク	全体	バーサク状態にする。
おおつなみ	110	100	水	―	全体	水属性のダメージを与える。
かいふく	―	100	回復	―	単体	使用者の最大HPの1/14にあたるHPを回復する。
火炎放射	60	100	火	―	全体	火属性のダメージを与える。
かえんりゅう	120	100	火	―	敵味方全体	火属性のダメージを与える。
ガス	―	100	―	眠り／沈黙／暗闇／毒	全体	ねむり、ちんもく、くらやみ、どく状態にする。
花粉	10	100	―	スリップ	全体	ダメージを与え、さらにスリップ状態にする。
かみなり	40	100	雷	―	全体	雷属性のダメージを与える。
きゅうけつ	15	100	―	スリップ	単体	ダメージを与え、さらにスリップ状態にする。
吸収	10	100	回復	―	使用者	使用者の最大HPの1/3にあたるHPを回復する。
くさいいき	―	100	―	混乱／蛙／沈黙／小人／暗闇／豚	単体	こんらん、カエル、ちんもく、こびと、くらやみ、コブタのいずれかの状態にする。
くちばし	―	100	―	徐々石化	単体	じょじょにせきか状態にする。
クラッシュダウン	―	255	―	デス	単体	ダメージを与え、さらに戦闘不能にする。

名前	威力	命中	属性	状態変化	対象	説明
警報	ー	ー	ー	ー	使用者	新たなモンスターを1体呼び出す。
さいせい	ー	100	回復	ー	全体	戦闘不能になったモンスターをHP満タンの状態で復活させる。
ささやき	ー	100	ー	豚	単体	コブタ状態にする。
斬鉄剣	130	100	ー	ー	全体	属性のないダメージを与える。
じしん	60	100	土	ー	全体	土属性のダメージを与える。対象がふゆう状態なら無効。
視線	ー	100	ー	マヒ／眠り／混乱	単体	マヒ、ねむり、こんらんのいずれかの状態にする。
した	ー	100	ー	眠り	単体	ねむり状態にする。
死の宣告	ー	100	ー	死の宣告	単体	しのせんこく(カウントが0になると戦闘不能になる)状態にする。
じばく	ー	100	ー	ー	単体	使用者の現在HPぶんのダメージを与え、使用者は戦闘不能になる。
消化液	20	100	ー	スリップ	単体	ダメージを与え、さらにスリップ状態にする。
召喚	ー	ー	ー	ー	使用者	新たなモンスターを1体呼び出す。
睡眠ガス	ー	100	ー	眠り	単体	ねむり状態にする。
聖なる審判	600	255	ー	ー	全体	属性のないダメージを与える。
石化にらみ	ー	100	ー	徐々石化	単体	じょじょにせきか状態にする。
ダークブレス	40	100	火	ー	全体	火属性のダメージを与える。
ターゲッティング	ー	100	ー	ー	単体	次の行動順で攻撃する対象を決定する。
だいばくはつ	100	100	ー	ー	全体	ダメージを与えたのち、6体に分裂する。
たつまき	60	100	風	ー	全体	風属性のダメージを与える。
治療	80	100	回復	ー	全体	HPを回復する。
つなみ	40	100	水	デス	全体	水属性のダメージを与え、さらに対象とのレベル差に比例した確率で戦闘不能にする。
つめたいきり	20	100	氷	ー	全体	氷属性のダメージを与える。
撤退	ー	100	ー	ー	使用者	バトルから離脱する。
電磁場	30	100	ー	マヒ	単体	ダメージを与え、さらにマヒ状態にする。
透過レーザー	110	100	ー	ー	全体	属性のないダメージを与える。
熱線	90	100	火	ー	全体	火属性のダメージを与える。
のろい	ー	100	ー	呪い	全体	のろい状態にする。
のろいのうた	ー	100	ー	スロウ	全体	スロウ状態にする。
バブイルの光	300	255	ー	ー	単体	属性のないダメージを与える。
はり	ー	ー	ー	ー	単体	攻撃力が2倍になった状態で物理攻撃をする。
バリアチェンジ	ー	ー	ー	ー	使用者	弱点と吸収属性を変化させる。
はんげきのつの	ー	ー	ー	ー	単体	攻撃力が2倍になった状態で物理攻撃をする。
ビーム	90	100	ー	ー	単体	属性のないダメージを与える。
ビッグバーン	260	100	ー	スリップ	全体	ダメージを与え、さらにスリップ状態にする。
ひとみ	ー	100	ー	混乱	単体	こんらん状態にする。
ひらてうち	ー	100	ー	マヒ／沈黙／呪い	単体	マヒ、ちんもく、のろい状態のいずれかにする。
ふか	ー	ー	ー	ー	使用者	新たなモンスターに変わる。
物体199	999	255	ー	ー	単体	属性のないダメージを与える物理攻撃。
ふぶき	45	100	氷	ー	全体	氷属性のダメージを与える。
ブラスター	ー	25	ー	マヒ／デス	単体	マヒ、戦闘不能のいずれかの状態にする。
ブラックホール	ー	100	回復	ー	敵味方全体	対象にかかっているバーサク、ふゆう、リフレク、プロテス、シェル、ヘイスト、ブリンク、スリップ、バブル、スロウ、ブレイブ、フェイス状態を消す。
ブレイズ	60	100	火	ー	全体	火属性のダメージを与える。
ほうよう	ー	100	ー	石化	単体	せきか状態にする。
ほのお	40	100	火	ー	全体	火属性のダメージを与える。
マインドブラスト	ー	100	ー	マヒ／スリップ	単体	マヒ、スリップ状態にする。
まきつき	ー	80	ー	マヒ	単体	マヒ状態にする。
ミールストーム	ー	100	ー	瀕死	全体	ひんし状態にする。
メガフレア	150	100	ー	ー	全体	属性のないダメージを与える。
ゆうわく	ー	100	ー	混乱	単体	こんらん状態にする。
ゆびさき	ー	100	ー	徐々石化	単体	じょじょにせきか状態にする。
リバースガス	ー	255	ー	リバース	敵味方全体	攻撃されるとHPが回復し、回復されるとダメージを受ける。
リレイズ	ー	100	回復	ー	全体	戦闘不能になったモンスターをHP満タンの状態で復活させる。
りんぷん	ー	100	ー	暗闇	単体	くらやみ状態にする。
連鎖爆発	50	100	ー	ー	全体	雷属性の魔法に反応して爆発し、全モンスターを戦闘不能にする。
ワール	ー	255	ー	瀕死	全体	ひんし状態にする。

Item data

アイテムデータ

ゲーム中では見られない性能も含め、「武器」「防具」「消費アイテム」「だいじなもの」といったアイテムのデータを一挙公開する。

データの見方

武器 ▶P.318

1 爪	ほの2のつめ 4 火	装5能キャラクター	暗セシ	セシル	カイン	子リディ	リディア	テラ	ギルバート
	買値 350 3 売値 175		ローザ	ヤン	パロム	ポロム	シド	エッジ	フースーヤ

攻撃力	5	付加7果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	8 磁力	○
命中	6 95		—	—	+1	—	—	—	—	両手	○	投げる	—

有9種族	—	状態10化	—	発11魔法	ファイア

入手方法12【武器屋】バロンの町(P.117参照) 【武器屋】ファブール城(P.138参照)

防具 ▶P.330

1 盾	フレ2ムシールド 13 氷	装5能キャラクター	暗セシ	セシル	カイン	子リディ	リディア	テラ	ギルバート
	買値 1250 3 売値 625		ローザ	ヤン	パロム	ポロム	シド	エッジ	フースーヤ

防御力	3	魔法防御力	2	付7果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力 8
回避	28 6	魔法回避	2		—	—	—	—	—	—	—

状10化防止	マヒ／混乱	備考	—

入手方12【宝箱】ゾットの塔 5F(P.182参照) 【防具屋】ドワーフ城(P.190参照) 【モンスター】フレイムナイト(P.288参照)

消費アイテム ▶P.341

2	3	15	16	おもな17方法		18
ポーション 14	買 30	フィールド	味方単体	店 バロンの町	▶P.117	HPを100回復する。
	売 15	バトル	敵単体	宝 バロンの町	▶P.118	

だいじなもの(イベントアイテム／召喚アイテム) ▶P.343、344

2	おもな17方法	18
あいのフライパン	イ ファブール城 左の塔 3F ▶P.140	シルフの洞窟で眠るヤンを起こすときに必要。

だいじなもの(デカントアイテム) ▶P.344

2	18
○○へのおもい	ウェディングウェイから受け取る。使うとデカントアビリティ「○○へのおもい」を覚える。

1 分類

武器と防具は種別ごとに分け、そのなかでメニュー画面の「アイテム」で「せいとん」したときの順番に並んでいる。武器と防具の種別とその並び順は以下のとおり。

武器

防具

2 名前

アイテムの名前。

3 価格

「買値」はお店で買うときの基本価格、売値はお店に売るときの価格。購入できないものや、売ることができないものは「―」と記載。

4 攻撃属性

武器を使った物理攻撃に属性がつく場合は、その属性の種類を記載している。アイコンと属性の対応は以下のとおり。

火……火属性　水……水属性　聖……聖属性
氷……氷属性　土……土属性　闇……闇属性
雷……雷属性　風……風属性

5 装備可能キャラクター

その武器や防具を装備できるキャラクターを示す。セシル のように色がついている場合は、そのキャラクターが装備できる。キャラクター名と略称の対応は以下のとおり。

暗セシ	……セシル(暗黒騎士)	ローザ	……ローザ
セシル	……セシル(パラディン)	ヤン	……ヤン
カイン	……カイン	パロム	……パロム
子リディ	……リディア(子供)	ポロム	……ポロム
リディア	……リディア(大人)	シド	……シド
テラ	……テラ	エッジ	……エッジ
ギルバート	……ギルバート	フースーヤ	……フースーヤ

6 攻撃力／命中／防御力／回避／魔法防御力／魔法回避

装備するとキャラクターのステータスに加算される値。

7 付加効果

上記以外で装備時にステータスに加算される値。

8 後衛／両手／磁力／投げる

装備品に関する補足情報。該当するものは「○」、該当しないものは「—」と記載。項目の内容は以下のとおり。なお、防具には「磁力」の項目のみ入れている。

後衛……後衛から攻撃しても与えるダメージが減らない
両手……両手に装備できる
磁力……磁力の洞窟(クリア前)で装備していても行動不能にならない
投げる…エッジの「なげる」で使用できる

9 有効種族

その武器が特定の種族に有効な場合は、該当する種族を記載している。

10 状態変化／状態変化防止

武器による攻撃を行った際に対象を状態変化させる、または防具を装備している際に状態変化を防ぐ場合は略称を記載。武器は( )内に状態変化させる確率も記載した。状態変化と略称の対応は以下のとおり。

マヒ	…………マヒ	瀕死	…………ひんし
眠り	…………ねむり	徐々石化	……じょじょにせきか
混乱	…………こんらん	豚	……………コブタ
石化	…………せきか	呪い	…………のろい
蛙	……………カエル	バーサク	……バーサク
沈黙	…………ちんもく	ストップ	………ストップ
小人	…………こびと	スロウ	………スロウ
暗闇	…………くらやみ	スリップ	………スリップ
毒	……………どく	死の宣告	……しのせんこく
デス	…………デス		

11 発動魔法

武器を「アイテム」のコマンドで使ったときにアイテム魔法が発動する場合は、その魔法名を記載。

12 入手方法(武器／防具)

アイテムを手に入れるおもな方法。なお、記載している入手方法には以下の種類がある。

【初期装備】………パーティに加入する際に、それを装備しているキャラクターの名前。複数回加入するキャラクターは名前の右に数字をつけて何回目の加入かを表記している
【宝箱】……………それが入った宝箱がある場所。調べた際にバトルになる場合は「敵出現」と記載
【武器屋】【防具屋】…購入できるお店がある場所
【モンスター】………倒すとそれを落とすことがあるモンスター
【盗む】……………それを盗めることがあるモンスター
【イベント】…………それを入手できるイベントが発生する場所

13 防御属性

装備したときに特定の属性に対して耐性がつく場合、その属性の種類を記載している。アイコンと属性の対応は 4 と同じ。

14 くすり・かいぞうアイコン

「くすり」のコマンドで使えるものは 薬、「かいぞう」のコマンドで使えるものは 改 のアイコンをつけている。

15 場面

消費アイテムを使用できる場面。「フィールド」はフィールドマップ、および町やダンジョンの中にいるとき、「バトル」はバトル中でのみ使えることを表す。

16 対象

消費アイテムを使える対象。「敵」はモンスター、「味方」はセシルたち、「使用者」は使用者のみを表している。また、「単体」は1体のみ、「全体」はパーティ全員に効果がある。対象がないものは「—」とした。

17 おもな入手方法(消費アイテム／イベントアイテム)

おもな入手方法を区別したもので、それぞれに以下の情報が記載してある。

宝……それが入った宝箱がある場所
店……購入できるお店がある場所
敵……倒すとそれを落とすことがあるモンスター
盗……それを盗めることがあるモンスター
イ……それを入手できるイベントが発生する場所

18 解説

アイテムの効果を解説している。デカントアイテムは入手方法も記載した。

Weapon

武器

暗黒剣



あんこくのつるぎ 闇

買値	—	売値	500

装備可能キャラクター：**暗セシ** セシル カイン 子リディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム シド エッジ フースーヤ

攻撃力	10	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	—
命中	85		—	—	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	○

有効種族 — 状態変化 — 発動魔法 —

入手方法 【初期装備】セシル 暗黒騎士(P.054参照)



シャドーブレイド 闇

買値	—	売値	1000

装備可能キャラクター：**暗セシ** セシル カイン 子リディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム シド エッジ フースーヤ

攻撃力	20	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	—
命中	90		—	—	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	○

有効種族 — 状態変化 — 発動魔法 —

入手方法 【宝箱】地下水脈 B1F 北口(P.128参照) 【宝箱】アントリオン洞窟 B2F(P.133参照)



デスブリンガー 闇

買値	—	売値	3000

装備可能キャラクター：**暗セシ** セシル カイン 子リディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム シド エッジ フースーヤ

攻撃力	30	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	—
命中	95		+5	+5	+5	+5	−5	—	—	両手	—	投げる	○

有効種族 — 状態変化 デス(30%) 発動魔法 —

入手方法 【イベント】ファブール城 右の塔 3F(P.135参照)

聖剣



でんせつのつるぎ 聖

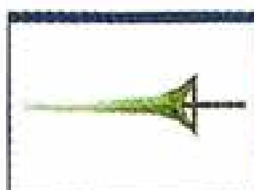
買値	—	売値	—

装備可能キャラクター：暗セシ **セシル** カイン 子リディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム シド エッジ フースーヤ

攻撃力	40	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	—
命中	99		—	—	—	—	+3	—	—	両手	—	投げる	—

有効種族 — 状態変化 — 発動魔法 —

入手方法 【初期装備】セシル パラディン(P.054参照)



ひかりのつるぎ 聖

買値	—	売値	4000

装備可能キャラクター：暗セシ **セシル** カイン 子リディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム シド エッジ フースーヤ

攻撃力	80	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	—
命中	99		+3	—	—	—	+3	—	—	両手	—	投げる	○

有効種族 — 状態変化 — 発動魔法 —

入手方法 【宝箱】封印の洞窟 B2F 小部屋2(P.224参照)



エクスカリバー 聖

買値	—	売値	30000

装備可能キャラクター：暗セシ **セシル** カイン 子リディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム シド エッジ フースーヤ

攻撃力	120	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	—
命中	99		+10	—	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	○

有効種族 — 状態変化 — 発動魔法 —

入手方法 【イベント】ククロの家(P.228参照)



ラグナロク 聖

買値	—	売値	40000

装備可能キャラクター：暗セシ **セシル** カイン 子リディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム シド エッジ フースーヤ

攻撃力	150	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	—
命中	110		+15	—	+15	—	+15	—	—	両手	—	投げる	○

有効種族 アンデッド 状態変化 — 発動魔法 —

入手方法 【イベント】月の地下渓谷 B5F(P.248参照)

剣



オニオンソード

買値 — 売値 1000

装備可能キャラクター：暗セシ セシル カイン 子リディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム シド エッジ フースーヤ

攻撃力	+(Lv×2)	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	○
命中	+(Lv+50)		+(Lv÷3)	—	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	○

有効種族 — 状態変化 — 発動魔法 —

入手方法 【イベント】アダマン洞窟(P.227参照)で「あかのしっぽ」(P.343参照)と交換



こだいのつるぎ

買値 — 売値 9500

装備可能キャラクター：暗セシ セシル カイン 子リディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム シド エッジ フースーヤ

攻撃力	35	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	—
命中	90		—	—	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	○

有効種族 ゴースト 状態変化 呪い(30%) 発動魔法 —

入手方法 【宝箱】昔の水路 B1F セーブポイント(P.152参照)



ブラッドソード ※

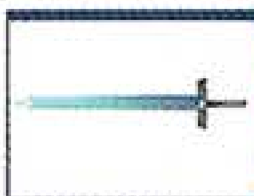
買値 — 売値 6500

装備可能キャラクター：暗セシ セシル カイン 子リディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム シド エッジ フースーヤ

攻撃力	45	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	—
命中	90		−5	−5	−5	−5	−5	—	—	両手	—	投げる	○

有効種族 きょじん／プリン 状態変化 — 発動魔法 —

入手方法 【宝箱】エブラーナ洞窟 抜け道 セーブポイント 敵出現(P.203参照)



ミスリルソード

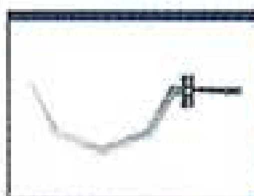
買値 6000 売値 3000

装備可能キャラクター：暗セシ セシル カイン 子リディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム シド エッジ フースーヤ

攻撃力	50	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	—
命中	90		—	—	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	○

有効種族 ゴースト 状態変化 — 発動魔法 —

入手方法 【武器屋】ミスリルの村(P.162参照) 【モンスター】ミスリルゴーレム(P.293参照)



ねむりのけん

買値 — 売値 13000

装備可能キャラクター：暗セシ セシル カイン 子リディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム シド エッジ フースーヤ

攻撃力	55	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	—
命中	90		—	—	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	○

有効種族 — 状態変化 眠り(30%) 発動魔法 スリプル

入手方法 【宝箱】エブラーナ城 左の塔 1F 敵出現(P.165参照)



フレイムソード 火

買値 14000 売値 7000

装備可能キャラクター：暗セシ セシル カイン 子リディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム シド エッジ フースーヤ

攻撃力	65	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	—
命中	90		—	—	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	○

有効種族 — 状態変化 — 発動魔法 ファイア

入手方法 【宝箱】ゾットの塔 2F(P.181参照) 【武器屋】ドワーフ城(P.190参照) 【モンスター】フレイムナイト(P.288参照)



アイスブランド 氷

買値 26000 売値 13000

装備可能キャラクター：暗セシ セシル カイン 子リディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム シド エッジ フースーヤ

攻撃力	75	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	—
命中	90		—	—	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	○

有効種族 — 状態変化 — 発動魔法 ブリザラ

入手方法 【宝箱】バブイルの塔1 B12F 小部屋1 敵出現(P.197参照) 【武器屋】エブラーナ洞窟(P.201参照)



ブレイクブレイド 土

買値 — 売値 17000

装備可能キャラクター：暗セシ セシル カイン 子リディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム シド エッジ フースーヤ

攻撃力	77	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	—
命中	90		—	—	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	○

有効種族 — 状態変化 徐々石化(10%) 発動魔法 ブレイク

入手方法 【モンスター】黒とかげ(P.272参照) 【モンスター】ゴルゴーン(P.274参照) 【モンスター】メデューサ(P.293参照)

※ 攻撃対象からHPを吸収する。アンデッドに使うとHPを回復させてしまう。

剣



アヴェンジャー※

買値	—	売値	10000

装備可能キャラクター：暗セシ **セシル** **カイン** チリディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム シド エッジ フースーヤ

攻撃力	90	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	—
命中	85		+10	—	+10	−10	−10	—	—	両手	—	投げる	○

有効種族 — ／ 状態変化 — ／ 発動魔法 —

入手方法 【宝箱】シルフの洞窟 シルフの隠し部屋 敵出現(P.214参照)



ディフェンダー

買値	—	売値	15000

装備可能キャラクター：暗セシ **セシル** **カイン** チリディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム シド エッジ フースーヤ

攻撃力	105	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	—
命中	90		—	—	+10	—	—	+20	—	両手	—	投げる	○

有効種族 — ／ 状態変化 — ／ 発動魔法 プロテス

入手方法 【宝箱】幻獣の洞窟 B3F 敵出現(P.216参照)



ほのおのぼう 火

買値	300	売値	150

装備可能キャラクター：暗セシ **セシル** **カイン** チリディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム シド エッジ フースーヤ

攻撃力	5	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	○
命中	90		—	—	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	○

有効種族 — ／ 状態変化 — ／ 発動魔法 —

入手方法 【武器屋】トロイアの町(P.170参照)



こおりのぼう 氷

買値	300	売値	150

装備可能キャラクター：暗セシ **セシル** **カイン** チリディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム シド エッジ フースーヤ

攻撃力	5	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	○
命中	90		—	—	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	○

有効種族 — ／ 状態変化 — ／ 発動魔法 —

入手方法 【武器屋】トロイアの町(P.170参照)



いかずちのぼう 雷

買値	300	売値	150

装備可能キャラクター：暗セシ **セシル** **カイン** チリディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム シド エッジ フースーヤ

攻撃力	5	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	○
命中	90		—	—	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	○

有効種族 — ／ 状態変化 — ／ 発動魔法 —

入手方法 【武器屋】トロイアの町(P.170参照)

槍



スピア

買値	60	売値	30

装備可能キャラクター：暗セシ セシル **カイン** チリディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム シド エッジ フースーヤ

攻撃力	10	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	—
命中	80		—	—	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	○

有効種族 — ／ 状態変化 — ／ 発動魔法 —

入手方法 【初期装備】カイン1(P.056参照) 【武器屋】アガルト(P.184参照)



ウィンドスピア 風

買値	—	売値	3500

装備可能キャラクター：暗セシ セシル **カイン** チリディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム シド エッジ フースーヤ

攻撃力	55	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	—
命中	80		—	—	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	○

有効種族 — ／ 状態変化 — ／ 発動魔法 —

入手方法 【初期装備】カイン2(P.056参照)



ほのおのやり 火

買値	11000	売値	5500

装備可能キャラクター：暗セシ セシル **カイン** チリディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム シド エッジ フースーヤ

攻撃力	66	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	—
命中	80		—	—	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	○

有効種族 — ／ 状態変化 — ／ 発動魔法 ファイラ

入手方法 【武器屋】ドワーフ城(P.190参照) 【盗む】フレイムナイト(P.288参照)

※ 装備するとバーサク状態になる。

槍

こおりのやり 氷

買値	21000	売値	10500

装備可能キャラクター：暗セシ　セシル　**カイン**　子リディ　リディア　テラ　ギルバート　ローザ　ヤン　パロム　ポロム　シド　エッジ　フースーヤ

攻撃力	77	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	—
命中	80		—	—	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	○
有効種族	—	状態変化	—	発動魔法	ブリザラ								
入手方法	【宝箱】バブイルの塔1 B12F 小部屋2 敵出現（P.197参照）　【武器屋】エブラーナ洞窟（P.201参照）												

ブラッドランス※

買値	—	売値	15000

装備可能キャラクター：暗セシ　セシル　**カイン**　子リディ　リディア　テラ　ギルバート　ローザ　ヤン　パロム　ポロム　シド　エッジ　フースーヤ

攻撃力	88	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	—
命中	80		−10	−10	−10	−10	−10	—	—	両手	—	投げる	○
有効種族	きょじん／プリン	状態変化	—	発動魔法	—								
入手方法	【宝箱】エブラーナ城 右の塔 2F 敵出現（P.166参照）												



グングニル

買値	—	売値	16000

装備可能キャラクター：暗セシ　セシル　**カイン**　子リディ　リディア　テラ　ギルバート　ローザ　ヤン　パロム　ポロム　シド　エッジ　フースーヤ

攻撃力	99	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	—
命中	90		—	—	＋15	—	—	—	—	両手	—	投げる	○
有効種族	—	状態変化	—	発動魔法	—								
入手方法	【初期装備】カイン3（P.056参照）												



ひりゅうのやり

買値	—	売値	20000

装備可能キャラクター：暗セシ　セシル　**カイン**　子リディ　リディア　テラ　ギルバート　ローザ　ヤン　パロム　ポロム　シド　エッジ　フースーヤ

攻撃力	110	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	—
命中	100		—	—	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	○
有効種族	ドラゴン	状態変化	—	発動魔法	—								
入手方法	【モンスター】ブルードラゴン（P.288参照）　【モンスター】レッドドラゴン（P.296参照）												



ホーリーランス 聖

買値	—	売値	30000

装備可能キャラクター：暗セシ　セシル　**カイン**　子リディ　リディア　テラ　ギルバート　ローザ　ヤン　パロム　ポロム　シド　エッジ　フースーヤ

攻撃力	140	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	—
命中	110		—	—	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	○
有効種族	ゴースト	状態変化	—	発動魔法	ホーリー								
入手方法	【イベント】月の地下渓谷 B7F 小部屋1（P.250参照）												

ナイフ



ミスリルナイフ

買値	3000	売値	1500

装備可能キャラクター：暗セシ　**セシル**　**カイン**　子リディ　**リディア**　テラ　**ギルバート**　**ローザ**　ヤン　**パロム**　ポロム　シド　**エッジ**　フースーヤ

攻撃力	10	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	—
命中	110		—	＋1	—	—	—	—	—	両手	○	投げる	○
有効種族	ゴースト	状態変化	—	発動魔法	—								
入手方法	【宝箱】ミスリルの村（P.163参照）　【武器屋】ミスリルの村（P.162参照）　【盗む】ミスリルゴーレム（P.293参照）												



ダンシングダガー

買値	5000	売値	2500

装備可能キャラクター：暗セシ　**セシル**　**カイン**　子リディ　**リディア**　テラ　**ギルバート**　**ローザ**　ヤン　**パロム**　ポロム　シド　**エッジ**　フースーヤ

攻撃力	28	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	—
命中	110		—	＋2	—	—	—	—	＋10	両手	○	投げる	○
有効種族	—	状態変化	—	発動魔法	ダンシングダガー								
入手方法	【武器屋】ミストの村（P.160参照）												



メイジマッシャー

買値	—	売値	6500

装備可能キャラクター：暗セシ　**セシル**　**カイン**　子リディ　**リディア**　テラ　**ギルバート**　**ローザ**　ヤン　**パロム**　ポロム　シド　**エッジ**　フースーヤ

攻撃力	35	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	—
命中	110		—	＋3	—	＋3	—	—	—	両手	○	投げる	○
有効種族	まどうし	状態変化	—	発動魔法	—								
入手方法	【宝箱】シルフの洞窟 B2F 敵出現（P.213参照）												

※ 攻撃対象からHPを吸収する。アンデッドに使うとHPを回復させてしまう。

ナイフ

ほうちょう

買値	—	売値	100

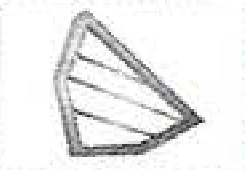
装備可能キャラクター：エッジの「なげる」専用武器。装備はできない

攻撃力	999	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	—
命中	999		—	—	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	○

有効種族	—	状態変化	—	発動魔法	—

入手方法 【イベント】眠っているヤンを起こしたあと、ヤンの奥さんと話す(P.221参照)

竪琴



ゆめのたてごと

買値	—	売値	240

装備可能キャラクター						
暗セシ	セシル	カイン	子リディ	リディア	テラ	**ギルバート**
ローザ	ヤン	パロム	ポロム	シド	エッジ	フースーヤ

攻撃力	5	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	○	磁力	○
命中	100		—	—	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	—

有効種族	—	状態変化	眠り(30%)	発動魔法	—

入手方法 【初期装備】ギルバート(P.062参照)



ラミアのたてごと

買値	—	売値	600

装備可能キャラクター						
暗セシ	セシル	カイン	子リディ	リディア	テラ	**ギルバート**
ローザ	ヤン	パロム	ポロム	シド	エッジ	フースーヤ

攻撃力	13	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	○	磁力	○
命中	100		—	—	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	—

有効種族	—	状態変化	混乱(30%)	発動魔法	—

入手方法 【宝箱】アントリオン洞窟 B2F 小部屋(P.133参照) 【モンスター】マザーラミア(P.291参照) 【盗む】ラミア(P.295参照)

爪



ほのおのつめ 火

買値	350	売値	175

装備可能キャラクター						
暗セシ	セシル	カイン	子リディ	リディア	テラ	ギルバート
ローザ	**ヤン**	パロム	ポロム	シド	エッジ	フースーヤ

攻撃力	5	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	○
命中	95		—	—	+1	—	—	—	—	両手	○	投げる	—

有効種族	—	状態変化	—	発動魔法	ファイア

入手方法 【武器屋】バロンの町(P.117参照) 【武器屋】ファブール城(P.138参照)



こおりのつめ 氷

買値	450	売値	225

装備可能キャラクター						
暗セシ	セシル	カイン	子リディ	リディア	テラ	ギルバート
ローザ	**ヤン**	パロム	ポロム	シド	エッジ	フースーヤ

攻撃力	5	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	○
命中	95		—	—	+1	—	—	—	—	両手	○	投げる	—

有効種族	—	状態変化	—	発動魔法	ブリザド

入手方法 【武器屋】バロンの町(P.117参照) 【武器屋】ファブール城(P.138参照)



いかずちのつめ 雷

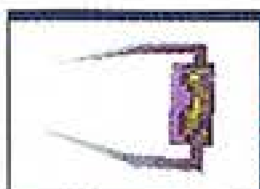
買値	550	売値	275

装備可能キャラクター						
暗セシ	セシル	カイン	子リディ	リディア	テラ	ギルバート
ローザ	**ヤン**	パロム	ポロム	シド	エッジ	フースーヤ

攻撃力	5	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	○
命中	95		—	—	+1	—	—	—	—	両手	○	投げる	—

有効種族	マシーン	状態変化	—	発動魔法	サンダー

入手方法 【武器屋】バロンの町(P.117参照) 【武器屋】ファブール城(P.138参照)



ようせいのつめ

買値	—	売値	300

装備可能キャラクター						
暗セシ	セシル	カイン	子リディ	リディア	テラ	ギルバート
ローザ	**ヤン**	パロム	ポロム	シド	エッジ	フースーヤ

攻撃力	5	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	○
命中	95		—	—	+3	—	—	—	—	両手	○	投げる	—

有効種族	きょじん	状態変化	混乱(30%)	発動魔法	コンフュ

入手方法 【宝箱】磁力の洞窟 B3F 通路(P.176参照)



じごくのつめ

買値	—	売値	325

装備可能キャラクター						
暗セシ	セシル	カイン	子リディ	リディア	テラ	ギルバート
ローザ	**ヤン**	パロム	ポロム	シド	エッジ	フースーヤ

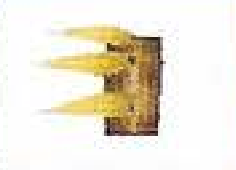
攻撃力	5	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	○
命中	95		—	—	+4	—	—	—	—	両手	○	投げる	—

有効種族	—	状態変化	毒(30%)	発動魔法	—

入手方法 【宝箱】ゾットの塔 5F(P.182参照)

爪

ねこのつめ



買値 — 売値 350

装備可能キャラクター：ヤン

攻撃力	命中	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	両手	磁力	投げる
5	95	—	+5	+5	—	—	—	+10	—	○	○	—

有効種族 —　状態変化 —　発動魔法 —

入手方法 【宝箱】バブイルの塔1 B11F(P.198参照)　【モンスター】クアール(P.271参照)　【モンスター】ケットシー(P.273参照)

ハンマー

きづち



買値 80 売値 40

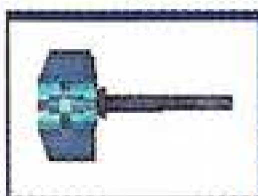
装備可能キャラクター：シド

攻撃力	命中	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	両手	磁力	投げる
55	90	—	—	+2	—	—	—	—	—	—	○	—

有効種族 マシーン　状態変化 —　発動魔法 —

入手方法 【初期装備】シド(P.072参照)　【武器屋】トロイアの町(P.170参照)

ミスリルハンマー



買値 8000 売値 4000

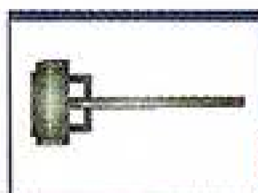
装備可能キャラクター：シド

攻撃力	命中	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	両手	磁力	投げる
65	90	—	—	+3	—	—	—	—	—	—	—	○

有効種族 ゴースト／マシーン　状態変化 —　発動魔法 —

入手方法 【武器屋】ミスリルの村(P.162参照)　【モンスター】アームドママル(P.263参照)　【モンスター】ヘルタートル(P.289参照)

だいちのハンマー 土



買値 — 売値 6000

装備可能キャラクター：シド

攻撃力	命中	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	両手	磁力	投げる
75	90	+3	—	+4	—	—	—	—	—	—	—	○

有効種族 マシーン　状態変化 —　発動魔法 クエイク

入手方法 【宝箱】ゾットの塔 5F(P.182参照)　【モンスター】ステイルゴーレム(P.277参照)

斧

ドワーフのおの



買値 15000 売値 7500

装備可能キャラクター：セシル、カイン、シド

攻撃力	命中	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	両手	磁力	投げる
82	95	+5	−2	+5	−2	−2	—	—	—	—	—	○

有効種族 —　状態変化 —　発動魔法 —

入手方法 【宝箱】ドワーフ城 右の塔 1F(P.191参照)　【武器屋】ドワーフ城(P.190参照)

オーガキラー



買値 25000 売値 12500

装備可能キャラクター：セシル、カイン、シド

攻撃力	命中	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	両手	磁力	投げる
90	95	+6	−3	+6	−3	−3	—	—	—	—	—	○

有効種族 きょじん　状態変化 —　発動魔法 —

入手方法 【宝箱】バブイルの塔2 B2F 敵出現(P.205参照)　【武器屋】トメラ(P.210参照)　【モンスター】魔人兵(P.291参照)

ポイズンアクス



買値 — 売値 47000

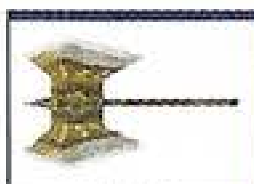
装備可能キャラクター：セシル、カイン、シド

攻撃力	命中	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	両手	磁力	投げる
105	95	+7	−4	+7	−4	−4	—	—	—	—	—	○

有効種族 きょじん　状態変化 毒(30%)　発動魔法 —

入手方法 【宝箱】幻獣の洞窟 B3F(P.216参照)　【モンスター】巨人兵(P.270参照)　【モンスター】魔人兵(P.291参照)

ルーンアクス



買値 — 売値 61500

装備可能キャラクター：セシル、カイン、シド

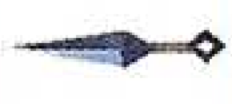
攻撃力	命中	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	両手	磁力	投げる
110	90	+8	−5	+8	−5	−5	—	—	—	—	—	○

有効種族 まどうし　状態変化 —　発動魔法 —

入手方法 【モンスター】巨人兵(P.270参照)　【盗む】魔人兵(P.291参照)

刀

くない



買値	4000	売値	2000

装備可能キャラクター

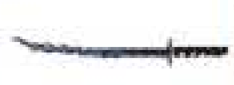
暗セシ	セシル	カイン	子リディ	リディア	テラ	ギルバート
ローザ	ヤン	パロム	ポロム	シド	**エッジ**	フースーヤ

攻撃力	35	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	—
命中	100		—	+1	—	—	—	—	—	両手	○	投げる	○

有効種族 — ／ 状態変化 — ／ 発動魔法 —

入手方法 【初期装備】エッジ(P.074参照) 【武器屋】エブラーナ洞窟(P.201参照)

あしゅら



買値	7000	売値	3500

装備可能キャラクター

暗セシ	セシル	カイン	子リディ	リディア	テラ	ギルバート
ローザ	ヤン	パロム	ポロム	シド	**エッジ**	フースーヤ

攻撃力	40	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	—
命中	100		—	+2	—	—	—	—	—	両手	○	投げる	○

有効種族 — ／ 状態変化 — ／ 発動魔法 —

入手方法 【宝箱】バブイルの塔2 B4F(P.206参照) 【武器屋】トメラ(P.210参照)

こてつ



買値	11000	売値	5500

装備可能キャラクター

暗セシ	セシル	カイン	子リディ	リディア	テラ	ギルバート
ローザ	ヤン	パロム	ポロム	シド	**エッジ**	フースーヤ

攻撃力	45	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	—
命中	100		—	+2	—	—	—	—	—	両手	○	投げる	○

有効種族 — ／ 状態変化 — ／ 発動魔法 —

入手方法 【宝箱】封印の洞窟 B1F 小部屋1(P.223参照)、B2F 小部屋5(P.224参照) 【武器屋】幻獣の町(P.217参照)

きくいちもんじ



買値	—	売値	9000

装備可能キャラクター

暗セシ	セシル	カイン	子リディ	リディア	テラ	ギルバート
ローザ	ヤン	パロム	ポロム	シド	**エッジ**	フースーヤ

攻撃力	50	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	—
命中	100		—	+2	—	—	—	—	—	両手	○	投げる	○

有効種族 — ／ 状態変化 — ／ 発動魔法 —

入手方法 【宝箱】シルフの洞窟 シルフの家 1F(P.214参照) 【宝箱】幻獣の洞窟 B3F(P.216参照)

ムラサメ



買値	—	売値	30000

装備可能キャラクター

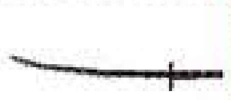
暗セシ	セシル	カイン	子リディ	リディア	テラ	ギルバート
ローザ	ヤン	パロム	ポロム	シド	**エッジ**	フースーヤ

攻撃力	55	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	—
命中	120		+3	+1	—	—	—	—	—	両手	○	投げる	○

有効種族 — ／ 状態変化 — ／ 発動魔法 —

入手方法 【イベント】月の地下渓谷 B3F(P.247参照)

マサムネ



買値	—	売値	30000

装備可能キャラクター

暗セシ	セシル	カイン	子リディ	リディア	テラ	ギルバート
ローザ	ヤン	パロム	ポロム	シド	**エッジ**	フースーヤ

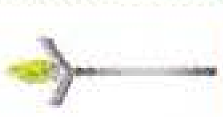
攻撃力	60	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	—
命中	120		+1	+3	—	—	—	—	—	両手	○	投げる	○

有効種族 — ／ 状態変化 — ／ 発動魔法 ヘイスト

入手方法 【イベント】月の地下渓谷 B8F(P.251参照)

ロッド

ロッド



買値	100	売値	50

装備可能キャラクター

暗セシ	セシル	カイン	**子リディ**	**リディア**	**テラ**	ギルバート
ローザ	ヤン	**パロム**	ポロム	シド	エッジ	**フースーヤ**

攻撃力	5	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	○
命中	80		—	—	—	+1	—	—	—	両手	—	投げる	○

有効種族 — ／ 状態変化 — ／ 発動魔法 マジックアロー

入手方法 【初期装備】リディア1(P.058参照) 【武器屋】カイポ(P.124参照) 【武器屋】アガルト(P.184参照)

フレイムロッド 火



買値	380	売値	190

装備可能キャラクター

暗セシ	セシル	カイン	**子リディ**	**リディア**	**テラ**	ギルバート
ローザ	ヤン	**パロム**	ポロム	シド	エッジ	**フースーヤ**

攻撃力	12	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	○
命中	80		—	—	—	+2	—	—	—	両手	—	投げる	○

有効種族 — ／ 状態変化 — ／ 発動魔法 ファイア

入手方法 【初期装備】パロム(P.068参照) 【武器屋】ミシディア(P.144参照)

ロッド



アイスロッド 氷

買値 220 / 売値 110

装備可能キャラクター							
	暗セシ	セシル	カイン	**子リディ**	**リディア**	**テラ**	ギルバート
	ローザ	ヤン	**パロム**	ポロム	シド	エッジ	**フースーヤ**

攻撃力	12	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	○
命中	80		—	—	—	+2	—	—	—	両手	—	投げる	○

有効種族 リザード / 状態変化 — / 発動魔法 ブリザド

入手方法 【宝箱】地下水脈 B2F 南側(P.127参照) 【宝箱】アントリオン洞窟 B2F(P.133参照) 【武器屋】ミシディア(P.144参照)



サンダーロッド 雷

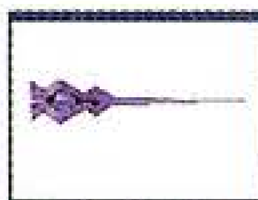
買値 700 / 売値 350

装備可能キャラクター							
	暗セシ	セシル	カイン	**子リディ**	**リディア**	**テラ**	ギルバート
	ローザ	ヤン	**パロム**	ポロム	シド	エッジ	**フースーヤ**

攻撃力	12	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	○
命中	80		—	—	—	+2	—	—	—	両手	—	投げる	○

有効種族 — / 状態変化 — / 発動魔法 サンダー

入手方法 【武器屋】バロンの町(P.117参照)



リリスのロッド

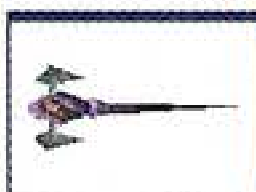
買値 — / 売値 550

装備可能キャラクター							
	暗セシ	セシル	カイン	**子リディ**	**リディア**	**テラ**	ギルバート
	ローザ	ヤン	**パロム**	ポロム	シド	エッジ	**フースーヤ**

攻撃力	18	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	○
命中	80		—	—	—	+4	—	—	—	両手	—	投げる	○

有効種族 アンデッド / 状態変化 — / 発動魔法 アスピル

入手方法 【モンスター】リリス(P.295参照)



へんげのロッド

買値 — / 売値 625

装備可能キャラクター							
	暗セシ	セシル	カイン	**子リディ**	**リディア**	**テラ**	ギルバート
	ローザ	ヤン	**パロム**	ポロム	シド	エッジ	**フースーヤ**

攻撃力	20	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	○
命中	80		—	—	—	+5	—	—	—	両手	—	投げる	○

有効種族 — / 状態変化 — / 発動魔法 ポーキー

入手方法 【宝箱】ミストの村 空き家(P.161参照)



ようせいのロッド

買値 5000 / 売値 2500

装備可能キャラクター							
	暗セシ	セシル	カイン	**子リディ**	**リディア**	**テラ**	ギルバート
	ローザ	ヤン	**パロム**	ポロム	シド	エッジ	**フースーヤ**

攻撃力	30	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	○
命中	80		—	—	—	+7	—	—	—	両手	—	投げる	○

有効種族 — / 状態変化 — / 発動魔法 コンフュ

入手方法 【宝箱】シルフの洞窟 B3F(P.213参照) 【武器屋】幻獣の町(P.217参照)



ほしくずのロッド

買値 — / 売値 50000

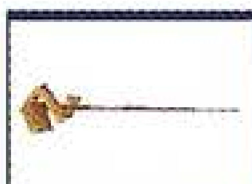
装備可能キャラクター							
	暗セシ	セシル	カイン	**子リディ**	**リディア**	**テラ**	ギルバート
	ローザ	ヤン	**パロム**	ポロム	シド	エッジ	**フースーヤ**

攻撃力	45	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	○
命中	80		—	—	—	+10	—	—	—	両手	—	投げる	○

有効種族 — / 状態変化 — / 発動魔法 プチメテオ

入手方法 【宝箱】月の地下渓谷 B4F 敵出現(P.248参照)

杖



つえ

買値 160 / 売値 80

装備可能キャラクター							
	暗セシ	セシル	カイン	**子リディ**	リディア	**テラ**	ギルバート
	ローザ	ヤン	パロム	**ポロム**	シド	エッジ	**フースーヤ**

攻撃力	6	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	○
命中	80		—	—	—	—	+1	—	—	両手	—	投げる	○

有効種族 — / 状態変化 — / 発動魔法 ポイゾナ

入手方法 【初期装備】テラ(P.060参照)、ローザ1(P.064参照) 【武器屋】カイポ(P.124参照) 【武器屋】アガルト(P.184参照)



いやしのつえ

買値 480 / 売値 240

装備可能キャラクター							
	暗セシ	セシル	カイン	**子リディ**	リディア	**テラ**	ギルバート
	ローザ	ヤン	パロム	**ポロム**	シド	エッジ	**フースーヤ**

攻撃力	9	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	○
命中	80		—	—	—	—	+3	—	—	両手	—	投げる	○

有効種族 — / 状態変化 — / 発動魔法 ヒール

入手方法 【初期装備】ローザ2(P.064参照)、ポロム(P.070参照) 【武器屋】バロンの町(P.117参照) 【盗む】ソーサラー(P.279参照)

杖

ミスリルのつえ



買値	4000	売値	2000

装備可能キャラクター

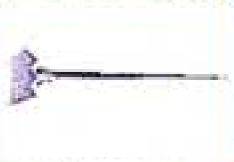
暗セシ	セシル	カイン	**子リディ**	リディア	**テラ**	ギルバート
ローザ	ヤン	パロム	**ポロム**	シド	エッジ	**フースーヤ**

攻撃力	11	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	—
命中	80		—	—	—	—	+2	—	—	両手	—	投げる	○

有効種族	アンデッド	状態変化	—	発動魔法	バスナ

入手方法 【宝箱】ミスリルの村(P.163参照) 【武器屋】ミスリルの村(P.162参照)

ちからのつえ



買値	2000	売値	1000

装備可能キャラクター

暗セシ	セシル	カイン	**子リディ**	リディア	**テラ**	ギルバート
ローザ	ヤン	パロム	**ポロム**	シド	エッジ	**フースーヤ**

攻撃力	20	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	○
命中	100		+8	—	—	—	+4	—	—	両手	—	投げる	○

有効種族	—	状態変化	バーサク(30%)	発動魔法	バーサク

入手方法 【武器屋】エブラーナ洞窟(P.201参照)

はどうのつえ



買値	7000	売値	3500

装備可能キャラクター

暗セシ	セシル	カイン	**子リディ**	リディア	**テラ**	ギルバート
ローザ	ヤン	パロム	**ポロム**	シド	エッジ	**フースーヤ**

攻撃力	26	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	○
命中	80		—	—	—	—	+5	—	—	両手	—	投げる	○

有効種族	—	状態変化	—	発動魔法	ディスペル

入手方法 【初期装備】フースーヤ(P.076参照) 【宝箱】シルフの洞窟 シルフの家 1F(P.214参照) 【武器屋】幻獣の町(P.217参照)

けんじゃのつえ



買値	—	売値	5000

装備可能キャラクター

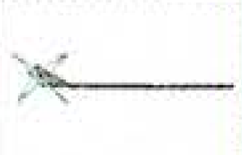
暗セシ	セシル	カイン	**子リディ**	リディア	**テラ**	ギルバート
ローザ	ヤン	パロム	**ポロム**	シド	エッジ	**フースーヤ**

攻撃力	38	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	○
命中	80		—	—	—	—	+7	—	—	両手	—	投げる	○

有効種族	—	状態変化	—	発動魔法	レイズ

入手方法 【宝箱】月の地下渓谷 B2F 敵出現(P.246参照)

ルーンのつえ



買値	—	売値	7500

装備可能キャラクター

暗セシ	セシル	カイン	**子リディ**	リディア	**テラ**	ギルバート
ローザ	ヤン	パロム	**ポロム**	シド	エッジ	**フースーヤ**

攻撃力	42	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	—	磁力	○
命中	80		—	—	—	—	+10	—	—	両手	—	投げる	○

有効種族	まどうし	状態変化	沈黙(30%)	発動魔法	サイレス

入手方法 【モンスター】召喚士(P.276参照) 【モンスター】ソーサラー(P.279参照) 【モンスター】マリオネイター(P.292参照)

弓

ゆみ



買値	220	売値	110

装備可能キャラクター

暗セシ	セシル	カイン	子リディ	リディア	テラ	ギルバート
ローザ	ヤン	パロム	ポロム	シド	エッジ	フースーヤ

攻撃力	10	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	○	磁力	○
命中	75		—	+1	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	—

有効種族	—	状態変化	—	発動魔法	—

入手方法 【武器屋】カイポ(P.124参照) 【武器屋】アガルト(P.184参照)

パワーボウ



買値	700	売値	350

装備可能キャラクター

暗セシ	セシル	カイン	子リディ	リディア	テラ	ギルバート
ローザ	ヤン	パロム	ポロム	シド	エッジ	フースーヤ

攻撃力	20	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	○	磁力	○
命中	75		+3	—	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	—

有効種族	—	状態変化	—	発動魔法	—

入手方法 【宝箱】ダムシアン城 牢屋 1F(P.131参照) 【武器屋】ミシディア(P.144参照) 【武器屋】アガルト(P.184参照)

グレートボウ



買値	2000	売値	1000

装備可能キャラクター

暗セシ	セシル	カイン	子リディ	リディア	テラ	ギルバート
ローザ	ヤン	パロム	ポロム	シド	エッジ	フースーヤ

攻撃力	30	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	○	磁力	○
命中	75		—	+2	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	—

有効種族	—	状態変化	—	発動魔法	—

入手方法 【宝箱】トロイア城 B2F(P.169参照) 【武器屋】ドワーフ城(P.190参照)

弓

キラーボウ



買値 3000 売値 1500

装備可能キャラクター：ローザ

攻撃力	40	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	○	磁力	○
命中	75		—	+4	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	—
有効種族	—			状態変化	—				発動魔法	—			

入手方法 【宝箱】バブイルの塔1 B10F(P.198参照) 【武器屋】エブラーナ洞窟(P.201参照) 【武器屋】トメラ(P.210参照)

エルフィンボウ



買値 — 売値 2500

装備可能キャラクター：ローザ

攻撃力	50	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	○	磁力	○
命中	75		—	+5	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	—
有効種族	まどうし			状態変化	—				発動魔法	シェル			

入手方法 【宝箱】シルフの洞窟 B1F (P.212参照)

よいちのゆみ



買値 — 売値 5500

装備可能キャラクター：ローザ

攻撃力	60	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	○	磁力	○
命中	100		—	+6	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	—
有効種族	—			状態変化	—				発動魔法	—			

入手方法 【宝箱】幻獣の町 隠し部屋 (P.218参照)

アルテミスのゆみ



買値 — 売値 9500

装備可能キャラクター：ローザ

攻撃力	80	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	○	磁力	○
命中	90		—	+7	—	—	+2	—	—	両手	—	投げる	—
有効種族	—			状態変化	—				発動魔法	—			

入手方法 【モンスター】月の女神(P.280参照)

矢

メデューサのや



買値 — 売値 20

装備可能キャラクター：ローザ

攻撃力	2	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	○	磁力	○
命中	80		—	—	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	—
有効種族	バード			状態変化	石化(30%)				発動魔法	—			

入手方法 【宝箱】シルフの洞窟 シルフの隠し部屋 敵出現(P.214参照) 【モンスター】黒とかげ(P.272参照) 【モンスター】ゴルゴーン(P.274参照)

てつのや



買値 50 売値 25

装備可能キャラクター：ローザ

攻撃力	5	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	○	磁力	—
命中	80		—	—	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	—
有効種族	バード			状態変化	—				発動魔法	—			

入手方法 【武器屋】カイポ(P.124参照) 【宝箱】ダムシアン城 牢屋 B1F(P.131参照) 【武器屋】アガルト(P.184参照)

せいなるや 聖



買値 500 売値 250

装備可能キャラクター：ローザ

攻撃力	10	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	○	磁力	○
命中	80		—	—	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	—
有効種族	バード／アンデッド／ゴースト			状態変化	—				発動魔法	—			

入手方法 【宝箱】ダムシアン城 牢屋 B1F(P.131参照) 【宝箱】ホブス山 山頂(P.137参照) 【武器屋】ミシディア(P.144参照)

ほのおのや 火



買値 — 売値 250

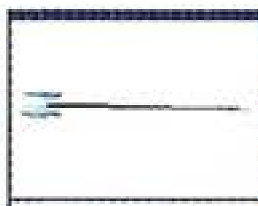
装備可能キャラクター：ローザ

攻撃力	15	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	○	磁力	○
命中	80		—	—	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	—
有効種族	バード			状態変化	—				発動魔法	—			

入手方法 【宝箱】トロイア城 B2F(P.169参照) 【盗む】キマイラ(P.270参照) 【盗む】キマイラブレイン(P.270参照)

矢

こおりのや 氷



買値	売値
—	250

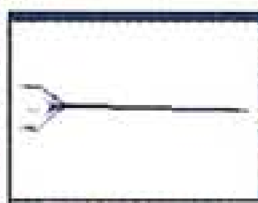
装備可能キャラクター						
暗セシ	セシル	カイン	子リディ	リディア	テラ	ギルバート
ローザ	ヤン	パロム	ポロム	シド	エッジ	フースーヤ

攻撃力	15	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	○	磁力	○
命中	80		—	—	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	—

有効種族	バード	状態変化	—	発動魔法	—

入手方法 【宝箱】トロイア城 B2F(P.169参照) 【モンスター】ブリーズビースト(P.287参照) 【モンスター】ブリズリザード(P.287参照)

いかずちのや 雷



買値	売値
—	250

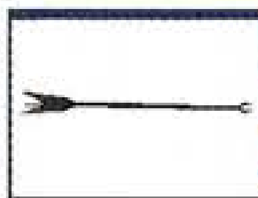
装備可能キャラクター						
暗セシ	セシル	カイン	子リディ	リディア	テラ	ギルバート
ローザ	ヤン	パロム	ポロム	シド	エッジ	フースーヤ

攻撃力	15	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	○	磁力	○
命中	80		—	—	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	—

有効種族	バード/マシーン	状態変化	—	発動魔法	—

入手方法 【宝箱】トロイア城 B2F(P.169参照) 【盗む】機械兵(P.269参照) 【モンスター】マリード(P.291参照)

くらやみのや



買値	売値
1000	500

装備可能キャラクター						
暗セシ	セシル	カイン	子リディ	リディア	テラ	ギルバート
ローザ	ヤン	パロム	ポロム	シド	エッジ	フースーヤ

攻撃力	20	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	○	磁力	○
命中	80		—	—	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	—

有効種族	バード	状態変化	暗闇(30%)	発動魔法	—

入手方法 【武器屋】ドワーフ城(P.190参照)

どくや



買値	売値
1000	500

装備可能キャラクター						
暗セシ	セシル	カイン	子リディ	リディア	テラ	ギルバート
ローザ	ヤン	パロム	ポロム	シド	エッジ	フースーヤ

攻撃力	20	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	○	磁力	○
命中	80		—	—	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	—

有効種族	バード	状態変化	毒(30%)	発動魔法	—

入手方法 【武器屋】エブラーナ洞窟(P.201参照) 【モンスター】エーラパトラ(P.267参照) 【モンスター】ツインスネーク(P.280参照)

くちふうじのや



買値	売値
1000	500

装備可能キャラクター						
暗セシ	セシル	カイン	子リディ	リディア	テラ	ギルバート
ローザ	ヤン	パロム	ポロム	シド	エッジ	フースーヤ

攻撃力	20	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	○	磁力	○
命中	80		—	—	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	—

有効種族	バード/まどうし	状態変化	沈黙(30%)	発動魔法	—

入手方法 【宝箱】エブラーナ城 左の塔 2F(P.165参照) 【武器屋】トメラ(P.210参照)

てんしのや



買値	売値
2000	1000

装備可能キャラクター						
暗セシ	セシル	カイン	子リディ	リディア	テラ	ギルバート
ローザ	ヤン	パロム	ポロム	シド	エッジ	フースーヤ

攻撃力	20	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	○	磁力	○
命中	80		—	—	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	—

有効種族	バード/きょじん	状態変化	混乱(30%)	発動魔法	—

入手方法 【宝箱】シルフの洞窟 B1F(P.212参照) 【武器屋】幻獣の町(P.217参照) 【モンスター】マザーラミア(P.291参照)

よいちのや



買値	売値
30000	15000

装備可能キャラクター						
暗セシ	セシル	カイン	子リディ	リディア	テラ	ギルバート
ローザ	ヤン	パロム	ポロム	シド	エッジ	フースーヤ

攻撃力	40	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	○	磁力	○
命中	100		—	—	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	—

有効種族	バード	状態変化	—	発動魔法	—

入手方法 【宝箱】幻獣の町 隠し部屋(P.218参照) 【武器屋】ククロの家(P.228参照) 【モンスター】モルボル(P.293参照)

アルテミスのや



買値	売値
—	10000

装備可能キャラクター						
暗セシ	セシル	カイン	子リディ	リディア	テラ	ギルバート
ローザ	ヤン	パロム	ポロム	シド	エッジ	フースーヤ

攻撃力	50	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	○	磁力	○
命中	90		—	—	—	—	—	—	—	両手	—	投げる	—

有効種族	バード/ドラゴン	状態変化	—	発動魔法	—

入手方法 【宝箱】月の地下渓谷 B4F(P.248参照) 【盗む】月の女神(P.280参照) 【モンスター】ルナウィルス(P.296参照)

鞭

むち

買値	3000	売値	1500

装備可能キャラクター							
	暗セシ	セシル	カイン	子リディ	**リディア**	テラ	ギルバート
	ローザ	ヤン	パロム	ポロム	シド	エッジ	フースーヤ

攻撃力	50	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	○	磁力	○
命中	85		−	+1	−	+1	+1	−	−	両手	−	投げる	−

有効種族：ビースト　状態変化：マヒ（30%）　発動魔法：—

入手方法：【初期装備】リディア3（P.058参照）【武器屋】ミストの村（P.160参照）【武器屋】幻獣の町（P.217参照）

チェンウィップ

買値	6000	売値	3000

装備可能キャラクター							
	暗セシ	セシル	カイン	子リディ	**リディア**	テラ	ギルバート
	ローザ	ヤン	パロム	ポロム	シド	エッジ	フースーヤ

攻撃力	70	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	○	磁力	−
命中	85		−	+2	−	−	−	−	−	両手	−	投げる	−

有効種族：ビースト　状態変化：マヒ（30%）　発動魔法：—

入手方法：【武器屋】トメラ（P.210参照）【武器屋】幻獣の町（P.217参照）

でんげきむち 雷

買値	10000	売値	5000

装備可能キャラクター							
	暗セシ	セシル	カイン	子リディ	**リディア**	テラ	ギルバート
	ローザ	ヤン	パロム	ポロム	シド	エッジ	フースーヤ

攻撃力	80	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	○	磁力	○
命中	85		−	+3	−	+1	+1	−	−	両手	−	投げる	−

有効種族：ビースト　状態変化：マヒ（30%）　発動魔法：—

入手方法：【武器屋】幻獣の町（P.217参照）

ファイアビュート 火

買値	−	売値	8000

装備可能キャラクター							
	暗セシ	セシル	カイン	子リディ	**リディア**	テラ	ギルバート
	ローザ	ヤン	パロム	ポロム	シド	エッジ	フースーヤ

攻撃力	90	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	○	磁力	○
命中	85		−	+2	−	+2	+2	−	−	両手	−	投げる	−

有効種族：ビースト　状態変化：マヒ（30%）　発動魔法：ファイラ

入手方法：【宝箱】月の地下渓谷 B2F（P.246参照）

りゅうのひげ

買値	−	売値	20000

装備可能キャラクター							
	暗セシ	セシル	カイン	子リディ	**リディア**	テラ	ギルバート
	ローザ	ヤン	パロム	ポロム	シド	エッジ	フースーヤ

攻撃力	110	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	○	磁力	○
命中	90		−	+3	−	+3	+3	−	−	両手	−	投げる	−

有効種族：ドラゴン　状態変化：マヒ（30%）　発動魔法：—

入手方法：【モンスター】ブルードラゴン（P.288参照）

投てき

ブーメラン

買値	3000	売値	1500

装備可能キャラクター							
	暗セシ	セシル	カイン	子リディ	リディア	テラ	ギルバート
	ローザ	ヤン	パロム	ポロム	シド	**エッジ**	フースーヤ

攻撃力	30	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	○	磁力	○
命中	90		−	+2	−	−	−	−	−	両手	○	投げる	○

有効種族：—　状態変化：—　発動魔法：—

入手方法：【武器屋】アガルト（P.184参照）【武器屋】エブラーナ洞窟（P.201参照）

えんげつりん

買値	−	売値	4500

装備可能キャラクター							
	暗セシ	セシル	カイン	子リディ	リディア	テラ	ギルバート
	ローザ	ヤン	パロム	ポロム	シド	**エッジ**	フースーヤ

攻撃力	45	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	○	磁力	○
命中	100		−	+4	−	−	−	−	−	両手	○	投げる	○

有効種族：—　状態変化：—　発動魔法：—

入手方法：【宝箱】シルフの洞窟 シルフの隠し部屋 敵出現（P.214参照）

手裏剣

しゅりけん

買値	650	売値	325

装備可能キャラクター：エッジの「なげる」専用武器。装備はできない

攻撃力	50	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	○	磁力	−
命中	110		−	−	−	−	−	−	−	両手	−	投げる	○

有効種族：—　状態変化：—　発動魔法：—

入手方法：【武器屋】エブラーナ洞窟（P.201参照）【武器屋】トメラ（P.210参照）【モンスター】ブルードラゴン（P.288参照）

手裏剣

ふうましゅりけん

買値	50000	売値	25000	装備可能キャラクター	エッジの「なげる」専用武器。装備はできない

攻撃力	200	付加効果	力	素早さ	体力	知性	精神	防御力	回避	後衛	○	磁力	○
命中	120		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	両手	ー	投げる	○

有効種族	ー	状態変化	ー	発動魔法	ー
入手方法	【宝箱】封印の洞窟 B2F 小部屋3(P.224参照) 【武器屋】ククロの家(P.228参照)				

Protection

防具

盾



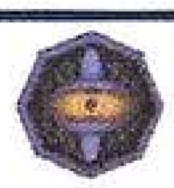
アイアンシールド

買値	100	売値	50

装備可能キャラクター: **暗セシ** **セシル** **カイン** 子リディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム **シド** エッジ フースーヤ

防御力	1	魔法防御力	0	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	20	魔法回避	0		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

状態変化防止	暗闇	備考	ー
入手方法	【初期装備】カイン1(P.056参照) 【防具屋】アガルト(P.184参照)		



あんこくのたて 聖

買値	ー	売値	100

装備可能キャラクター: **暗セシ** セシル カイン 子リディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム シド エッジ フースーヤ

防御力	1	魔法防御力	0	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	22	魔法回避	0		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

状態変化防止	蛙／小人／豚	備考	ー
入手方法	【初期装備】セシル 暗黒騎士(P.054参照)		



デモンズシールド 聖

買値	ー	売値	600

装備可能キャラクター: **暗セシ** セシル カイン 子リディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム シド エッジ フースーヤ

防御力	2	魔法防御力	0	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	24	魔法回避	1		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

状態変化防止	蛙／小人／豚	備考	ー
入手方法	【宝箱】ファブール城 王の間(P.141参照)		



ひかりのたて 闇

買値	700	売値	350

装備可能キャラクター: 暗セシ **セシル** カイン 子リディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム シド エッジ フースーヤ

防御力	2	魔法防御力	1	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	24	魔法回避	1		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

状態変化防止	眠り／毒／デス／呪い	備考	ー
入手方法	【防具屋】ミシディア(P.144参照)		



ミスリルシールド

買値	1000	売値	500

装備可能キャラクター: 暗セシ **セシル** **カイン** 子リディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム **シド** エッジ フースーヤ

防御力	3	魔法防御力	2	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	26	魔法回避	2		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

状態変化防止	混乱／沈黙	備考	ー
入手方法	【初期装備】カイン2(P.056参照) 【防具屋】ミスリルの村(P.162参照) 【モンスター】アームドママル(P.263参照)		

盾

フレイムシールド 氷

買値	1250	売値	625

装備可能キャラクター: 暗セシ / **セシル** / **カイン** / 子リディ / リディア / テラ / ギルバート / ローザ / ヤン / パロム / ポロム / **シド** / エッジ / フースーヤ

防御力	3	魔法防御力	2	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	28	魔法回避	2		―	―	―	―	―	―	―

状態変化防止: マヒ／混乱　備考: ―

入手方法: 【宝箱】ゾットの塔 5F（P.182参照）　【防具屋】ドワーフ城（P.190参照）　【モンスター】フレイムナイト（P.288参照）

アイスシールド 火

買値	10000	売値	5000

装備可能キャラクター: 暗セシ / **セシル** / **カイン** / 子リディ / リディア / テラ / ギルバート / ローザ / ヤン / パロム / ポロム / **シド** / エッジ / フースーヤ

防御力	3	魔法防御力	2	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	30	魔法回避	2		―	―	―	―	―	―	―

状態変化防止: マヒ／混乱　備考: ―

入手方法: 【宝箱】バブイルの塔1 B10F 小部屋1 敵出現（P.198参照）　【防具屋】エブラーナ洞窟（P.201参照）

ダイヤシールド 雷

買値	15000	売値	7500

装備可能キャラクター: 暗セシ / **セシル** / **カイン** / 子リディ / リディア / テラ / ギルバート / ローザ / ヤン / パロム / ポロム / **シド** / エッジ / フースーヤ

防御力	4	魔法防御力	2	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	32	魔法回避	3		―	―	―	―	―	―	○

状態変化防止: マヒ／混乱　備考: ―

入手方法: 【防具屋】トメラ（P.210参照）

イージスのたて

買値	20000	売値	10000

装備可能キャラクター: 暗セシ / **セシル** / カイン / 子リディ / リディア / テラ / ギルバート / ローザ / ヤン / パロム / ポロム / シド / エッジ / フースーヤ

防御力	4	魔法防御力	5	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	34	魔法回避	4		―	―	―	―	―	―	―

状態変化防止: マヒ／眠り／石化／デス／徐々石化／ストップ　備考: ―

入手方法: 【防具屋】幻獣の町（P.217参照）

げんじのたて

買値	―	売値	12000

装備可能キャラクター: 暗セシ / **セシル** / **カイン** / 子リディ / リディア / テラ / ギルバート / ローザ / ヤン / パロム / ポロム / **シド** / エッジ / フースーヤ

防御力	5	魔法防御力	3	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	36	魔法回避	4		―	―	―	―	―	―	―

状態変化防止: 石化／蛙／小人／暗闇／豚／ストップ　備考: ―

入手方法: 【初期装備】カイン3（P.056参照）　【宝箱】幻獣神の洞窟 B1F（P.238参照）

ドラゴンシールド 火 氷 雷

買値	―	売値	14000

装備可能キャラクター: 暗セシ / **セシル** / **カイン** / 子リディ / リディア / テラ / ギルバート / ローザ / ヤン / パロム / ポロム / **シド** / エッジ / フースーヤ

防御力	6	魔法防御力	3	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	38	魔法回避	6		―	―	―	―	―	―	○

状態変化防止: マヒ／眠り／ストップ　備考: 耐性属性に該当するダメージを軽減

入手方法: 【宝箱】月の地下渓谷 B2F（P.246参照）

クリスタルのたて 闇

買値	―	売値	15000

装備可能キャラクター: 暗セシ / **セシル** / カイン / 子リディ / リディア / テラ / ギルバート / ローザ / ヤン / パロム / ポロム / シド / エッジ / フースーヤ

防御力	7	魔法防御力	4	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	40	魔法回避	6		―	―	―	―	―	―	○

状態変化防止: 眠り／毒／デス／呪い　備考: ―

入手方法: 【宝箱】月の地下渓谷 B5F 敵出現（P.248参照）

オニオンシールド

買値	―	売値	100

装備可能キャラクター: 暗セシ / **セシル** / **カイン** / 子リディ / リディア / テラ / ギルバート / ローザ / ヤン / パロム / ポロム / シド / エッジ / フースーヤ

防御力	＋(Lv÷10)	魔法防御力	0	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	0	魔法回避	0		―	―	―	＋(Lv÷3)	―	―	○

状態変化防止: バーサク以外　備考: ―

入手方法: 【イベント】アダマン洞窟（P.227参照）で「あおのしっぽ」（P.343参照）と交換

あたま

かわのぼうし

買値	100	売値	50
防御力	1	魔法防御力	1
回避	5	魔法回避	1

装備可能キャラクター：セシル、カイン、子リディ、リディア、テラ、ギルバート、ローザ、ヤン、パロム、ポロム、シド、エッジ、フースーヤ

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	—	—	—	—	—	—	○

状態変化防止：—　備考：—

入手方法：【防具屋】カイポ(P.124参照)　【防具屋】トロイアの町(P.170参照)　【モンスター】アリゲイター(P.265参照)

ねじりはちまき

買値	450	売値	225
防御力	1	魔法防御力	1
回避	10	魔法回避	1

装備可能キャラクター：セシル、カイン、子リディ、リディア、テラ、ギルバート、ローザ、ヤン、パロム、ポロム、シド、エッジ、フースーヤ

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	—	+5	—	—	—	—	○

状態変化防止：混乱　備考：—

入手方法：【防具屋】バロンの町(P.117参照)　【モンスター】オーガ(P.268参照)　【モンスター】バーサオーガ(P.283参照)

はねつきぼうし

買値	330	売値	165
防御力	2	魔法防御力	3
回避	6	魔法回避	3

装備可能キャラクター：セシル、カイン、子リディ、リディア、テラ、ギルバート、ローザ、ヤン、パロム、ポロム、シド、エッジ、フースーヤ

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	—	—	—	—	—	—	○

状態変化防止：—　備考：—

入手方法：【初期装備】ギルバート(P.062参照)　【防具屋】トロイアの町(P.170参照)　【モンスター】ズー(P.276参照)

アイアンヘルム

買値	150	売値	75
防御力	3	魔法防御力	0
回避	0	魔法回避	0

装備可能キャラクター：セシル、カイン、シド

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	—	—	—	—	—	—	—

状態変化防止：—　備考：—

入手方法：【初期装備】カイン1(P.056参照)　【防具屋】アガルト(P.184参照)

さんかくぼうし

買値	700	売値	350
防御力	3	魔法防御力	5
回避	7	魔法回避	5

装備可能キャラクター：セシル、子リディ、リディア、ローザ、パロム、ポロム、フースーヤ

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	—	—	—	—	—	—	○

状態変化防止：—　備考：—

入手方法：【初期装備】ローザ2(P.064参照)、パロム(P.068参照)、ポロム(P.070参照)　【防具屋】ミシディア(P.144参照)

グリーンベレー

買値	—	売値	550
防御力	3	魔法防御力	1
回避	12	魔法回避	1

装備可能キャラクター：セシル、カイン、子リディ、リディア、テラ、ギルバート、ローザ、ヤン、パロム、ポロム、シド、エッジ、フースーヤ

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	+200	+5	—	—	—	—	○

状態変化防止：—　備考：—

入手方法：【初期装備】エッジ(P.074参照)　【宝箱】バブイルの塔1 B12F(P.197参照)

あんこくのかぶと

買値	—	売値	700
防御力	4	魔法防御力	0
回避	0	魔法回避	0

装備可能キャラクター：暗セシ

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	—	—	—	—	—	—	—

状態変化防止：—　備考：—

入手方法：【初期装備】セシル 暗黒騎士(P.054参照)

ハデスのかぶと

買値	—	売値	1100
防御力	5	魔法防御力	1
回避	0	魔法回避	0

装備可能キャラクター：暗セシ

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	—	—	—	—	—	—	—

状態変化防止：—　備考：—

入手方法：【宝箱】地下水脈 地下の湖 B2F(P.129参照)

しさいのぼうし

買値	2000	売値	1000

装備可能キャラクター：暗セシ **セシル** カイン **子リディ** **リディア** **テラ** ギルバート **ローザ** ヤン **パロム** **ポロム** シド エッジ **フースーヤ**

防御力	5	魔法防御力	7
回避	8	魔法回避	7

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	—	—	—	—	—	—	○

状態変化防止	—	備考	—
入手方法	【初期装備】フースーヤ(P.076参照)　【防具屋】ドワーフ城(P.190参照)		

くろずきん

買値	—	売値	1000

装備可能キャラクター：暗セシ **セシル** **カイン** **子リディ** **リディア** **テラ** **ギルバート** **ローザ** **ヤン** **パロム** **ポロム** **シド** **エッジ** **フースーヤ**

防御力	5	魔法防御力	1
回避	14	魔法回避	1

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	—	—	—	—	—	—	○

状態変化防止	眠り	備考	—
入手方法	【宝箱】封印の洞窟 B2F 小部屋5(P.224参照)		

デモンズヘルム

買値	980	売値	490

装備可能キャラクター：**暗セシ** セシル カイン 子リディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム シド エッジ フースーヤ

防御力	6	魔法防御力	1
回避	0	魔法回避	1

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	—	—	—	—	—	—	—

状態変化防止	—	備考	—
入手方法	【防具屋】ファブール城(P.138参照)		

ひかりのかぶと

買値	4000	売値	2000

装備可能キャラクター：暗セシ **セシル** カイン 子リディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム シド エッジ フースーヤ

防御力	7	魔法防御力	2
回避	0	魔法回避	1

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	—	—	—	—	—	—	—

状態変化防止	—	備考	—
入手方法	【防具屋】ミシディア(P.144参照)		

きんのかみかざり 雷

買値	20000	売値	10000

装備可能キャラクター：暗セシ セシル カイン **子リディ** **リディア** テラ ギルバート **ローザ** ヤン パロム **ポロム** シド エッジ フースーヤ

防御力	7	魔法防御力	10
回避	10	魔法回避	9

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	—	—	—	—	—	—	—

状態変化防止	—	備考	—
入手方法	【初期装備】リディア3(P.058参照)　【防具屋】トメラ(P.210参照)　【モンスター】雷竜(P.294参照)		

ミスリルヘルム

買値	3000	売値	1500

装備可能キャラクター：暗セシ **セシル** **カイン** 子リディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム **シド** エッジ フースーヤ

防御力	8	魔法防御力	2
回避	0	魔法回避	2

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	—	—	—	—	—	—	—

状態変化防止	—	備考	—
入手方法	【初期装備】カイン2(P.056参照)　【防具屋】ミスリルの村(P.162参照)		

ダイヤのかぶと 雷

買値	10000	売値	5000

装備可能キャラクター：暗セシ **セシル** **カイン** 子リディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム **シド** エッジ フースーヤ

防御力	9	魔法防御力	2
回避	0	魔法回避	2

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	—	—	—	—	—	—	○

状態変化防止	—	備考	—
入手方法	【防具屋】トメラ(P.210参照)		

リボン

買値	—	売値	10

装備可能キャラクター：暗セシ **セシル** **カイン** **子リディ** **リディア** **テラ** **ギルバート** **ローザ** **ヤン** **パロム** **ポロム** **シド** **エッジ** **フースーヤ**

防御力	9	魔法防御力	12
回避	12	魔法回避	12

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	—	—	—	—	—	—	○

状態変化防止	瀕死、バーサク、スロウ、スリップ、死の宣告以外	備考	—
入手方法	【宝箱】月の地下渓谷 B7F 小部屋2(P.251参照)　【モンスター】暗黒魔道士(P.265参照)		

あたま

げんじのかぶと

買値	—	売値	11000

装備可能キャラクター：暗セシ／セシル／カイン／子リディ／リディア／テラ／ギルバート／ローザ／ヤン／パロム／ポロム／シド／エッジ／フースーヤ

防御力	10	魔法防御力	6	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	0	魔法回避	3		—	—	—	—	—	—	○

状態変化防止	—	備考	—
入手方法	【初期装備】カイン3(P.056参照)　【宝箱】幻獣神の洞窟 B2F(P.238参照)		

ドラゴンヘルム 火 氷 雷

買値	—	売値	12000

装備可能キャラクター：暗セシ／セシル／カイン／子リディ／リディア／テラ／ギルバート／ローザ／ヤン／パロム／ポロム／シド／エッジ／フースーヤ

防御力	11	魔法防御力	7	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	0	魔法回避	4		—	—	—	—	—	—	○

状態変化防止	—	備考	—
入手方法	【宝箱】月の地下渓谷 B3F(P.247参照)		

クリスタルヘルム 火 氷 雷

買値	—	売値	13000

装備可能キャラクター：暗セシ／セシル／カイン／子リディ／リディア／テラ／ギルバート／ローザ／ヤン／パロム／ポロム／シド／エッジ／フースーヤ

防御力	12	魔法防御力	8	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	0	魔法回避	5		—	—	—	—	—	+3	○

状態変化防止	—	備考	—
入手方法	【宝箱】月の地下渓谷 B5F 敵出現(P.248参照)		

ガラスのマスク

買値	—	売値	10000

装備可能キャラクター：暗セシ／セシル／カイン／子リディ／リディア／テラ／ギルバート／ローザ／ヤン／パロム／ポロム／シド／エッジ／フースーヤ

防御力	30	魔法防御力	0	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	0	魔法回避	0		—	—	—	—	—	—	○

状態変化防止	—	備考	耐性属性が強化され、受けるダメージが1/4になる
入手方法	【モンスター】フェイズ(P.285参照)		

オニオンヘルム

買値	—	売値	100

装備可能キャラクター：暗セシ／セシル／カイン／子リディ／リディア／テラ／ギルバート／ローザ／ヤン／パロム／ポロム／シド／エッジ／フースーヤ

防御力	+(Lv÷10)	魔法防御力	+(Lv÷10)	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	0	魔法回避	0		—	—	+(Lv÷3)	—	—	—	○

状態変化防止	—	備考	—
入手方法	【イベント】アダマン洞窟(P.227参照)で「みどりのしっぽ」(P.343参照)と交換		

からだ

ふく

買値	50	売値	25

装備可能キャラクター：暗セシ／セシル／カイン／子リディ／リディア／テラ／ギルバート／ローザ／ヤン／パロム／ポロム／シド／エッジ／フースーヤ

防御力	1	魔法防御力	0	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	10	魔法回避	0		—	—	—	—	—	—	○

状態変化防止	—	備考	—
入手方法	【宝箱】ミストの村 空き屋(P.161参照)　【防具屋】カイポ(P.124参照)　【防具屋】トロイアの町(P.170参照)		

しゅうじんのふく

買値	—	売値	35

装備可能キャラクター：暗セシ／セシル／カイン／子リディ／リディア／テラ／ギルバート／ローザ／ヤン／パロム／ポロム／シド／エッジ／フースーヤ

防御力	2	魔法防御力	1	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	10	魔法回避	0		—	—	—	—	—	—	○

状態変化防止	眠り	備考	—
入手方法	【初期装備】シド(P.072参照)		

かわのふく

買値	200	売値	100

装備可能キャラクター：暗セシ／セシル／カイン／子リディ／リディア／テラ／ギルバート／ローザ／ヤン／パロム／ポロム／シド／エッジ／フースーヤ

防御力	3	魔法防御力	1	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	10	魔法回避	1		—	—	—	—	—	—	○

状態変化防止	—	備考	—
入手方法	【防具屋】カイポ(P.124参照)　【モンスター】アリゲイター(P.265参照)　【盗む】スケルトン(P.277参照)		

しじんのふく

買値	700	売値	350

装備可能キャラクター: 暗セシ / **セシル** / **カイン** / **子リディ** / **リディア** / **テラ** / **ギルバート** / **ローザ** / **ヤン** / **パロム** / **ポロム** / **シド** / **エッジ** / **フースーヤ**

防御力	4	魔法防御力	1
回避	10	魔法回避	0

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	ー	ー	ー	ー	ー	ー	○

状態変化防止: 沈黙

備考: ー

入手方法: 【初期装備】ギルバート(P.062参照) 【防具屋】ミストの村(P.160参照)

だいちのころも

買値	500	売値	250

装備可能キャラクター: 暗セシ / **セシル** / カイン / **子リディ** / **リディア** / **テラ** / ギルバート / **ローザ** / ヤン / **パロム** / **ポロム** / シド / エッジ / **フースーヤ**

防御力	5	魔法防御力	3
回避	12	魔法回避	3

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	ー	ー	ー	ー	ー	ー	○

状態変化防止: 徐々石化

備考: ー

入手方法: 【初期装備】テラ(P.060参照)、パロム(P.068参照)、ポロム(P.070参照) 【防具屋】ミシディア(P.144参照)

アイアンアーマー

買値	600	売値	300

装備可能キャラクター: 暗セシ / **セシル** / **カイン** / 子リディ / リディア / テラ / ギルバート / ローザ / ヤン / パロム / ポロム / **シド** / エッジ / フースーヤ

防御力	4	魔法防御力	1
回避	0	魔法回避	0

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

状態変化防止: ー

備考: ー

入手方法: 【初期装備】カイン1(P.056参照) 【防具屋】アガルト(P.184参照)

あんこくのよろい

買値	ー	売値	1000

装備可能キャラクター: **暗セシ** / セシル / カイン / 子リディ / リディア / テラ / ギルバート / ローザ / ヤン / パロム / ポロム / シド / エッジ / フースーヤ

防御力	5	魔法防御力	1
回避	0	魔法回避	0

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

状態変化防止: ー

備考: ー

入手方法: 【初期装備】セシル 暗黒騎士(P.054参照)

しさいのローブ

買値	1200	売値	600

装備可能キャラクター: 暗セシ / **セシル** / カイン / **子リディ** / **リディア** / **テラ** / ギルバート / **ローザ** / ヤン / **パロム** / **ポロム** / シド / エッジ / **フースーヤ**

防御力	6	魔法防御力	5
回避	5	魔法回避	5

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	ー	ー	ー	ー	ー	+5	○

状態変化防止: ー

備考: ー

入手方法: 【初期装備】ローザ1&2(P.064参照) 【宝箱】ゾットの塔 5F(P.182参照) 【防具屋】ドワーフ城(P.190参照)

けんぽうぎ

買値	4000	売値	2000

装備可能キャラクター: 暗セシ / **セシル** / **カイン** / **子リディ** / **リディア** / **テラ** / **ギルバート** / **ローザ** / **ヤン** / **パロム** / **ポロム** / **シド** / **エッジ** / **フースーヤ**

防御力	5	魔法防御力	2
回避	20	魔法回避	1

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	ー	+3	ー	ー	ー	ー	○

状態変化防止: ー

備考: ー

入手方法: 【初期装備】ヤン(P.066参照) 【防具屋】バロンの町(P.117参照)

ハデスのよろい

買値	ー	売値	3000

装備可能キャラクター: **暗セシ** / セシル / カイン / 子リディ / リディア / テラ / ギルバート / ローザ / ヤン / パロム / ポロム / シド / エッジ / フースーヤ

防御力	7	魔法防御力	2
回避	0	魔法回避	0

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

状態変化防止: ー

備考: ー

入手方法: 【宝箱】地下水脈 地下の湖 B1F(P.129参照)

くろのローブ

買値	10000	売値	5000

装備可能キャラクター: 暗セシ / セシル / カイン / **子リディ** / **リディア** / **テラ** / ギルバート / ローザ / ヤン / **パロム** / ポロム / シド / エッジ / **フースーヤ**

防御力	8	魔法防御力	7
回避	10	魔法回避	7

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	ー	ー	ー	ー	+5	ー	○

状態変化防止: ー

備考: ー

入手方法: 【防具屋】エブラーナ洞窟(P.201参照)

デモンズアーマー

買値	3000	売値	1500

装備可能キャラクター: **暗セシ** セシル カイン 子リディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム シド エッジ フースーヤ

防御力	9	魔法防御力	3	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	0	魔法回避	0		—	—	—	—	—	—	—

状態変化防止: —　備考: —
入手方法: 【防具屋】ファブール城(P.138参照)

くろおびどうぎ

買値	—	売値	7000

装備可能キャラクター: 暗セシ **セシル** **カイン** **子リディ** **リディア** **テラ** **ギルバート** **ローザ** **ヤン** **パロム** **ポロム** **シド** **エッジ** **フースーヤ**

防御力	10	魔法防御力	3	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	30	魔法回避	2		—	+5	—	—	—	—	○

状態変化防止: —　備考: —
入手方法: 【初期装備】エッジ(P.074参照)　【宝箱】ドワーフ城 左の塔 3F(P.191参照)

ナイトのよろい

買値	8000	売値	4000

装備可能キャラクター: 暗セシ **セシル** カイン 子リディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム シド エッジ フースーヤ

防御力	11	魔法防御力	3	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	0	魔法回避	1		—	—	—	—	—	+3	—

状態変化防止: —　備考: —
入手方法: 【防具屋】ミシディア(P.144参照)

ひかりのローブ　雷

買値	20000	売値	10000

装備可能キャラクター: 暗セシ **セシル** カイン **子リディ** **リディア** **テラ** ギルバート **ローザ** ヤン **パロム** **ポロム** シド エッジ **フースーヤ**

防御力	12	魔法防御力	9	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	10	魔法回避	9		—	—	—	—	+5	+5	○

状態変化防止: —　備考: —
入手方法: 【初期装備】リディア3(P.058参照)、フースーヤ(P.076参照)　【防具屋】幻獣の町(P.217参照)

ミスリルアーマー

買値	17000	売値	8500

装備可能キャラクター: 暗セシ **セシル** **カイン** 子リディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム **シド** エッジ フースーヤ

防御力	13	魔法防御力	4	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	0	魔法回避	2		—	—	—	—	—	—	—

状態変化防止: —　備考: —
入手方法: 【防具屋】ミスリルの村(P.162参照)　【モンスター】ミスリルゴーレム(P.293参照)

フレイムメイル　氷

買値	20000	売値	10000

装備可能キャラクター: 暗セシ **セシル** **カイン** 子リディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム **シド** エッジ フースーヤ

防御力	15	魔法防御力	4	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	0	魔法回避	2		—	—	—	—	—	—	—

状態変化防止: —　備考: —
入手方法: 【宝箱】ゾットの塔 1F(P.180参照)　【防具屋】ドワーフ城(P.190参照)　【モンスター】フレイムナイト(P.288参照)

ちからだすき

買値	—	売値	2000

装備可能キャラクター: **暗セシ** **セシル** **カイン** **子リディ** **リディア** **テラ** **ギルバート** **ローザ** **ヤン** **パロム** **ポロム** **シド** **エッジ** **フースーヤ**

防御力	15	魔法防御力	0	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	10	魔法回避	0		—	+15	—	—	—	—	○

状態変化防止: —　備考: —
入手方法: 【モンスター】ベヒーモス(P.289参照)

アイスアーマー　火

買値	25000	売値	17500

装備可能キャラクター: 暗セシ **セシル** **カイン** 子リディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム **シド** エッジ フースーヤ

防御力	17	魔法防御力	4	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	0	魔法回避	2		—	—	—	—	—	—	—

状態変化防止: —　備考: —
入手方法: 【宝箱】バブイルの塔1 B10F 小部屋3 敵出現(P.198参照)　【防具屋】エブラーナ洞窟(P.201参照)

からだ

しろのローブ

買値	—	売値	20000

装備可能キャラクター: 暗セシ / **セシル** / カイン / 子リディ / リディア / **テラ** / ギルバート / **ローザ** / ヤン / パロム / **ポロム** / シド / エッジ / **フースーヤ**

防御力	18	魔法防御力	10	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	10	魔法回避	6		—	—	—	—	—	+15	○

状態変化防止	暗闇	備考	—
入手方法	【宝箱】月の地下渓谷 B5F 通路2(P.249参照)		

ダイヤアーマー 雷

買値	30000	売値	15000

装備可能キャラクター: 暗セシ / **セシル** / **カイン** / 子リディ / リディア / テラ / ギルバート / ローザ / ヤン / パロム / ポロム / **シド** / エッジ / フースーヤ

防御力	19	魔法防御力	4	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	0	魔法回避	2		—	—	—	—	—	—	○

状態変化防止	—	備考	—
入手方法	【防具屋】トメラ(P.210参照)		

ミネルバビスチェ

買値	—	売値	22000

装備可能キャラクター: 暗セシ / セシル / カイン / **子リディ** / **リディア** / テラ / ギルバート / **ローザ** / ヤン / パロム / **ポロム** / シド / エッジ / フースーヤ

防御力	20	魔法防御力	5	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	40	魔法回避	5		—	+15	+15	+15	−15	−15	○

状態変化防止	マヒ	備考	—
入手方法	【宝箱】月の地下渓谷 B6F 小部屋 敵出現(P.250参照) 【モンスター】月の女神(P.280参照)		

げんじのよろい

買値	—	売値	17000

装備可能キャラクター: 暗セシ / **セシル** / **カイン** / 子リディ / リディア / テラ / ギルバート / ローザ / ヤン / パロム / ポロム / **シド** / **エッジ** / フースーヤ

防御力	21	魔法防御力	7	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	0	魔法回避	4		—	—	—	—	—	—	○

状態変化防止	—	備考	—
入手方法	【初期装備】カイン3(P.056参照) 【宝箱】幻獣神の洞窟 B2F(P.238参照)		

ドラゴンメイル 火 氷 雷

買値	—	売値	20000

装備可能キャラクター: 暗セシ / **セシル** / **カイン** / 子リディ / リディア / テラ / ギルバート / ローザ / ヤン / パロム / ポロム / シド / エッジ / フースーヤ

防御力	23	魔法防御力	8	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	0	魔法回避	5		—	—	—	—	—	—	○

状態変化防止	—	備考	—
入手方法	【宝箱】月の地下渓谷 B3F(P.247参照)		

くろしょうぞく

買値	—	売値	20000

装備可能キャラクター: 暗セシ / セシル / カイン / 子リディ / リディア / テラ / ギルバート / ローザ / ヤン / パロム / ポロム / シド / **エッジ** / フースーヤ

防御力	24	魔法防御力	15	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	70	魔法回避	8		—	—	+3	—	—	—	○

状態変化防止	—	備考	—
入手方法	【宝箱】月の地下渓谷 B1F 敵出現(P.246参照)		

クリスタルメイル

買値	—	売値	12000

装備可能キャラクター: 暗セシ / **セシル** / カイン / 子リディ / リディア / テラ / ギルバート / ローザ / ヤン / パロム / ポロム / シド / エッジ / フースーヤ

防御力	25	魔法防御力	10	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	0	魔法回避	6		—	—	—	—	—	+3	○

状態変化防止	蛙、沈黙、小人、暗闇、豚、バーサク	備考	—
入手方法	【宝箱】月の地下渓谷 B5F 敵出現(P.248参照)		

アダマンアーマー 回復以外の全属性

買値	—	売値	100000

装備可能キャラクター: 暗セシ / **セシル** / **カイン** / **子リディ** / **リディア** / **テラ** / **ギルバート** / **ローザ** / **ヤン** / **パロム** / **ポロム** / **シド** / **エッジ** / **フースーヤ**

防御力	100	魔法防御力	100	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	30	魔法回避	30		—	+15	+15	+15	+15	+15	○

状態変化防止	瀕死、バーサク、スロウ、スリップ、死の宣告以外	備考	耐性属性が強化され、受けるダメージが1/4になる
入手方法	【イベント】アダマン洞窟(P.227参照)で「ピンクのしっぽ」(P.343参照)と交換		

からだ

オニオンアーマー

買値	売値
—	1000

装備可能キャラクター：セシル、リディア、ローザ、エッジ

防御力	魔法防御力	回避	魔法回避
Lvの値	Lvの値	0	0

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	—	—	—	—	＋(Lv÷3)	—	○

状態変化防止：—　備考：—

入手方法：【イベント】アダマン洞窟(P.227参照)で「くろのしっぽ」(P.343参照)と交換

うで

ルビーのゆびわ

買値	売値
1000	500

装備可能キャラクター：セシル、カイン、子リディ、リディア、テラ、ギルバート、ローザ、ヤン、パロム、ポロム、シド、エッジ、フースーヤ

防御力	魔法防御力	回避	魔法回避
0	3	10	2

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	—	—	—	—	—	—	○

状態変化防止：豚　備考：—

入手方法：【初期装備】ギルバート(P.062参照)、ローザ1&2(P.064参照)　【宝箱】ミストの村 空き家(P.161参照)

のろいのゆびわ

買値	売値
—	5

装備可能キャラクター：セシル、カイン、子リディ、リディア、テラ、ギルバート、ローザ、ヤン、パロム、ポロム、シド、エッジ、フースーヤ

防御力	魔法防御力	回避	魔法回避
0	0	0	0

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	—	−15	−15	−15	−15	−15	○

状態変化防止：—　備考：耐性属性を吸収属性に変化させる

入手方法：【モンスター】ソウル(P.279参照)　【モンスター】ドリームエビル(P.282参照)　【モンスター】ベルフェゴール(P.290参照)

てつのこて

買値	売値
130	65

装備可能キャラクター：セシル、カイン、シド、エッジ

防御力	魔法防御力	回避	魔法回避
2	0	0	0

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	—	—	—	—	—	—	—

状態変化防止：—　備考：—

入手方法：【初期装備】カイン1(P.056参照)　【防具屋】アガルト(P.184参照)　【盗む】スカルジャー(P.277参照)

あんこくのこて

買値	売値
—	100

装備可能キャラクター：暗セシ

防御力	魔法防御力	回避	魔法回避
2	0	0	0

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	—	—	—	—	—	—	—

状態変化防止：—　備考：—

入手方法：【初期装備】セシル 暗黒騎士(P.054参照)

てつのうでわ

買値	売値
100	50

装備可能キャラクター：子リディ、リディア、テラ、ギルバート、ローザ、ヤン、パロム、ポロム、エッジ、フースーヤ

防御力	魔法防御力	回避	魔法回避
2	2	10	1

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	—	—	—	—	—	—	—

状態変化防止：—　備考：—

入手方法：【初期装備】テラ(P.060参照)、ヤン(P.066参照)　【防具屋】カイポ(P.124参照)

パワーリスト

買値	売値
—	380

装備可能キャラクター：セシル、カイン、ヤン、シド、エッジ

防御力	魔法防御力	回避	魔法回避
2	2	10	2

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	—	＋5	—	—	—	—	—

状態変化防止：—　備考：—

入手方法：【宝箱】ドワーフ城 右の塔 3F(P.191参照)　【モンスター】オーガ(P.268参照)　【モンスター】ベヒーモス(P.289参照)

ハデスのこて

買値	売値
—	200

装備可能キャラクター：暗セシ

防御力	魔法防御力	回避	魔法回避
3	0	0	0

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	—	—	—	—	—	—	—

状態変化防止：—　備考：—

入手方法：【宝箱】地下水脈 地下の湖 B2F(P.129参照)

あくまのこて

買値	800	売値	400

装備可能キャラクター: **暗セシ** セシル カイン 子リディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム シド エッジ フースーヤ

防御力	4	魔法防御力	0
回避	0	魔法回避	0

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	−	−	−	−	−	−	−

状態変化防止	−	備考	−
入手方法	【防具屋】ファブール城(P.138参照)		

ぎんのうでわ

買値	650	売値	325

装備可能キャラクター: 暗セシ セシル カイン **子リディ** **リディア** **テラ** **ギルバート** **ローザ** **ヤン** **パロム** **ポロム** シド **エッジ** **フースーヤ**

防御力	4	魔法防御力	4
回避	10	魔法回避	4

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	−	−	−	−	−	−	−

状態変化防止	−	備考	−
入手方法	【初期装備】リディア1(P.058参照)、パロム(P.068参照)、ポロム(P.070参照) 【防具屋】ミシディア(P.144参照)		

ガントレット

買値	3000	売値	1500

装備可能キャラクター: 暗セシ **セシル** カイン 子リディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム シド エッジ フースーヤ

防御力	5	魔法防御力	1
回避	0	魔法回避	1

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	−	−	−	−	−	+3	−

状態変化防止	−	備考	−
入手方法	【防具屋】ミシディア(P.144参照)		

ルーンのうでわ

買値	2000	売値	1000

装備可能キャラクター: 暗セシ セシル カイン **子リディ** **リディア** **テラ** **ギルバート** **ローザ** **ヤン** **パロム** **ポロム** シド **エッジ** **フースーヤ**

防御力	5	魔法防御力	8
回避	10	魔法回避	8

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	−	−	−	−	+3	+3	○

状態変化防止	沈黙	備考	−
入手方法	【初期装備】リディア3(P.058参照) 【防具屋】ドワーフ城(P.190参照) 【モンスター】召喚士(P.276参照)		

ミスリルのこて

買値	2000	売値	1000

装備可能キャラクター: 暗セシ **セシル** **カイン** 子リディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム **シド** **エッジ** フースーヤ

防御力	6	魔法防御力	2
回避	0	魔法回避	2

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	−	−	−	−	−	−	−

状態変化防止	−	備考	−
入手方法	【初期装備】エッジ(P.074参照) 【防具屋】ミスリルの村(P.162参照)		

ダイヤのうでわ 雷

買値	4000	売値	2000

装備可能キャラクター: 暗セシ セシル カイン **子リディ** **リディア** **テラ** **ギルバート** **ローザ** **ヤン** **パロム** **ポロム** **シド** **エッジ** **フースーヤ**

防御力	6	魔法防御力	8
回避	10	魔法回避	6

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	−	−	−	−	−	−	○

状態変化防止	−	備考	−
入手方法	【初期装備】フースーヤ(P.076参照) 【防具屋】トメラ(P.210参照)		

ダイヤのこて 雷

買値	5000	売値	2500

装備可能キャラクター: 暗セシ **セシル** **カイン** 子リディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム **シド** エッジ フースーヤ

防御力	7	魔法防御力	3
回避	0	魔法回避	3

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	−	−	−	−	−	−	○

状態変化防止	−	備考	−
入手方法	【防具屋】トメラ(P.210参照)		

げんじのこて

買値	−	売値	10000

装備可能キャラクター: 暗セシ **セシル** **カイン** 子リディ リディア テラ ギルバート ローザ ヤン パロム ポロム **シド** **エッジ** フースーヤ

防御力	8	魔法防御力	5
回避	0	魔法回避	3

付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
	−	−	−	−	−	−	○

状態変化防止	−	備考	−
入手方法	【初期装備】カイン3(P.056参照) 【宝箱】幻獣神の洞窟 B1F(P.238参照)		

うで

ドラゴンのこて 火 氷 雷

買値	—	売値	30000

装備可能キャラクター						
暗セシ	**セシル**	**カイン**	子リディ	リディア	テラ	ギルバート
ローザ	ヤン	パロム	ポロム	シド	エッジ	フースーヤ

防御力	9	魔法防御力	6	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	0	魔法回避	3		—	—	—	—	—	—	○

状態変化防止	—
備考	—
入手方法	【宝箱】月の地下渓谷 B3F（P.247参照）【モンスター】レッドドラゴン（P.296参照）

きょじんのこて

買値	—	売値	10000

装備可能キャラクター						
暗セシ	**セシル**	**カイン**	子リディ	リディア	テラ	ギルバート
ローザ	**ヤン**	パロム	ポロム	**シド**	**エッジ**	フースーヤ

防御力	10	魔法防御力	0	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	0	魔法回避	9		—	＋10	—	—	—	—	○

状態変化防止	小人
備考	—
入手方法	【モンスター】オーガ（P.268参照）【モンスター】ステイルゴーレム（P.277参照）【モンスター】バーサオーガ（P.283参照）

クリスタルのこて

買値	—	売値	20000

装備可能キャラクター						
暗セシ	**セシル**	カイン	子リディ	リディア	テラ	ギルバート
ローザ	ヤン	パロム	ポロム	シド	エッジ	フースーヤ

防御力	11	魔法防御力	7	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	0	魔法回避	4		—	—	—	—	—	＋3	○

状態変化防止	—
備考	—
入手方法	【宝箱】月の地下渓谷 B5F 敵出現（P.248参照）

まもりのゆびわ 火 氷 雷

買値	—	売値	30000

装備可能キャラクター						
暗セシ	**セシル**	**カイン**	**子リディ**	**リディア**	**テラ**	**ギルバート**
ローザ	**ヤン**	**パロム**	**ポロム**	**シド**	**エッジ**	**フースーヤ**

防御力	10	魔法防御力	12	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	15	魔法回避	10		—	—	—	＋15	—	—	○

状態変化防止	—
備考	—
入手方法	【宝箱】月の地下渓谷 B5F 敵出現（P.248参照）【モンスター】アーリマン（P.263参照）

クリスタルリング

買値	—	売値	21000

装備可能キャラクター						
暗セシ	**セシル**	**カイン**	**子リディ**	**リディア**	**テラ**	**ギルバート**
ローザ	**ヤン**	**パロム**	**ポロム**	**シド**	**エッジ**	**フースーヤ**

防御力	20	魔法防御力	12	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	15	魔法回避	10		—	—	＋5	—	—	—	○

状態変化防止	マヒ、眠り、混乱
備考	—
入手方法	【盗む】レッドドラゴン（P.296参照）

オニオンレット

買値	—	売値	1000

装備可能キャラクター						
暗セシ	**セシル**	**カイン**	子リディ	**リディア**	テラ	ギルバート
ローザ	ヤン	パロム	ポロム	シド	**エッジ**	フースーヤ

防御力	0	魔法防御力	0	付加効果	HP	力	素早さ	体力	知性	精神	磁力
回避	＋(Lv÷5)	魔法回避	＋(Lv÷5)		—	—	—	—	—	＋(Lv÷3)	○

状態変化防止	—
備考	—
入手方法	【イベント】アダマン洞窟（P.227参照）で「きいろのしっぽ」（P.343参照）と交換

消費アイテム

名前	価格	場面	対象	おもな入手方法	解説
ポーション 薬	買 30 売 15	フィールド バトル	味方単体 敵単体	店 バロンの町 ▶P.117 宝 バロンの町 ▶P.118	HPを100回復する。
ハイポーション 薬	買 150 売 75	フィールド バトル	味方単体 敵単体	店 ミシディア ▶P.144 敵 ズー ▶P.276	HPを500回復する。
エクスポーション 薬	買 3000 売 1500	フィールド バトル	味方単体 敵単体	店 ハミングウェイ一族の住処 ▶P.234 敵 アームドママル ▶P.263	HPを1000回復する。
エーテル 薬	買 10000 売 1	フィールド バトル	味方単体 敵単体	店 幻獣の町 ▶P.217 宝 バロン城1 1F ▶P.115	MPを50回復する。
エーテルドライ 薬	買 20000 売 1	フィールド バトル	味方単体 敵単体	店 ハミングウェイ一族の住処 ▶P.234 宝 地下水脈 B1F 隠し部屋 ▶P.126	MPを100回復する。
エリクサー 薬	買 50000 売 1	フィールド バトル	味方単体 敵単体	店 ハミングウェイ一族の住処 ▶P.234 宝 ダムシアン城 牢屋 B1F ▶P.131	HPとMPを完全回復する。
ラストエリクサー	買 — 売 325000	フィールド バトル	味方全体	イ 封印の洞窟 B5F ごほうび ▶P.226 盗 プロトバブイル ▶P.313	パーティ全員のHPとMPを完全回復する。
フェニックスのお 薬	買 100 売 50	フィールド バトル	味方単体 敵単体	店 バロンの町 ▶P.117 店 カイポ ▶P.124	戦闘不能から復活させ、HPを少し回復させる。
きんのはり 薬	買 80 売 40	フィールド バトル	味方単体	店 バロンの町 ▶P.117 店 カイポ ▶P.124	せきか状態を治す。
おとめのキッス 薬	買 60 売 30	フィールド バトル	味方単体	店 カイポ ▶P.124 店 ミスリルの村 ▶P.162	カエル状態を治す。
うちでのこづち 薬	買 80 売 40	フィールド バトル	味方単体	店 ミスリルの村 ▶P.162 店 エブラーナ洞窟 ▶P.201	こびと状態を治す。
ダイエットフード 薬	買 100 売 50	フィールド バトル	味方単体	店 ミスリルの村 ▶P.162 店 エブラーナ洞窟 ▶P.201	コブタ状態を治す。
やまびこそう 薬	買 50 売 25	フィールド バトル	味方単体	店 ミシディア ▶P.144 店 アガルト ▶P.184	ちんもく状態を治す。
めぐすり 薬	買 30 売 15	フィールド バトル	味方単体	店 バロンの町 ▶P.117 店 カイポ ▶P.124	くらやみ状態を治す。
どくけし 薬	買 40 売 20	フィールド バトル	味方単体	店 バロンの町 ▶P.117 店 カイポ ▶P.124	どく状態を治す。
じゅうじか 薬	買 100 売 50	バトル	味方単体	店 ドワーフ城 ▶P.190 店 エブラーナ洞窟 ▶P.201	のろい状態を治す。
ばんのうやく 薬	買 500 売 250	フィールド バトル	味方単体	店 ドワーフ城 ▶P.190 敵 モルボル ▶P.293	状態変化を治す。 ※
めざましどけい	買 — 売 5	バトル	味方全体	敵 フライングアイ ▶P.285 敵 ブラッディレッド ▶P.287	ねむり状態を治す。
ユニコーンのつの	買 — 売 5	バトル	味方全体 敵全体	敵 クアール ▶P.271 敵 ケットシー ▶P.273	パーティ全員のマヒ、ねむり、こんらん、バーサク状態を治す。
テント	買 100 売 50	フィールド	味方全体	店 バロンの町 ▶P.117 店 カイポ ▶P.124	全員のHPを1000、MPを100回復し、すべての状態変化を治す。
コテージ	買 500 売 250	フィールド	味方全体	店 ミシディア ▶P.144 店 ドワーフ城 ▶P.190	パーティ全員のHP、MPを完全回復し、状態変化をすべて治す。
ひじょうぐち	買 200 売 90	フィールド	味方全体	店 カイポ ▶P.124 店 ミシディア ▶P.144	ダンジョンから脱出する。
こびとのパン	買 100 売 50	フィールド	—	店 ドワーフ城 ▶P.190 宝 バロンの町 宿屋 ▶P.118	町やダンジョンの所在地を表示させる。
ギサールのやさい	買 50 売 25	フィールド	—	店 ファブール城 ▶P.138 店 トロイアの町 ▶P.170	チョコボくさい場所で使うと、でぶチョコボを呼び出せる。

※ マヒ、ねむり、こんらん、せきか、カエル、ちんもく、こびと、くらやみ、どく、じょじょにせきか、コブタ、バーサク状態を治せる。

○消費アイテムの続き

名前	価格	場面	対象	おもな入手方法	解説
きんのリンゴ	買 — 売 10	フィールド	味方単体	宝 シルフの洞窟 B1F ▶P.212 敵 金竜 ▶P.271	最大HPを100増加させる。
ぎんのリンゴ	買 — 売 5	フィールド	味方単体	敵 サンドウォーム ▶P.275 敵 リリス ▶P.295	最大HPを50増加させる。
ソーマのしずく	買 — 売 500	フィールド	味方単体	宝 シルフの洞窟 B1F ▶P.212 宝 ククロの家 2F ▶P.228	最大MPを10増加させる。
アラーム	買 3000 売 1500	フィールド	—	店 ハミングウェイ一族の住処 ▶P.234 盗 サーチャー ▶P.274	そのフロアに出現するモンスターのいずれかとバトルになる。
エッチなほん	買 — 売 30	フィールド バトル ※	味方単体 敵単体	宝 ドワーフ城 仮眠室 ▶P.195	開発室で使うと、ながほりが現れる(P.195参照)。
エッジのほん	買 — 売 10	フィールド バトル ※	味方単体 敵単体	宝 エブラーナ城 王の間 ▶P.165 宝 エブラーナ洞窟 宿屋 ▶P.202	開発室で使うと、ながほりが現れる(P.195参照)。
あかいきば 改	買 5500 売 50	バトル	敵全体	店 バロンの町 ▶P.117 敵 レッドドラゴン ▶P.296	現在HPの半分を**火属性**ダメージとして与える。「かいぞう」すると武器に**火属性**がつく。
しろいきば 改	買 5500 売 50	バトル	敵全体	店 バロンの町 ▶P.117 敵 ブルードラゴン ▶P.288	現在HPの半分を**氷属性**ダメージとして与える。「かいぞう」すると武器に**氷属性**がつく。
あおいきば 改	買 5500 売 50	バトル	敵全体	店 バロンの町 ▶P.117 盗 グリーンドラゴン ▶P.271	現在HPの半分を**雷属性**ダメージとして与える。「かいぞう」すると武器に**雷属性**がつく。
ボムのかけら 改	買 200 売 50	バトル	敵全体	店 トロイアの町 ▶P.170 店 アガルト ▶P.184	「ファイア」と同等の**火属性**攻撃を行う。「かいぞう」すると武器に**火属性**がつく。
ボムのみぎうで 改	買 1200 売 250	バトル	敵全体	店 ミスリルの村 ▶P.162 店 バブイルの巨人 ▶P.242	「ファイラ」と同等の**火属性**攻撃を行う。「かいぞう」すると武器に**火属性**がつく。
なんきょくのかぜ 改	買 200 売 50	バトル	敵全体	店 トロイアの町 ▶P.170 店 アガルト ▶P.184	「ブリザド」と同等の**氷属性**攻撃を行う。「かいぞう」すると武器に**氷属性**がつく。
ほっきょくのかぜ 改	買 1200 売 250	バトル	敵全体	店 ミスリルの村 ▶P.162 店 バブイルの巨人 ▶P.242	「ブリザラ」と同等の**氷属性**攻撃を行う。「かいぞう」すると武器に**氷属性**がつく。
ゼウスのいかり 改	買 200 売 50	バトル	敵全体	店 トロイアの町 ▶P.170 店 アガルト ▶P.184	「サンダー」と同等の**雷属性**攻撃を行う。「かいぞう」すると武器に**雷属性**がつく。
かみがみのいかり 改	買 1200 売 250	バトル	敵全体	店 ミスリルの村 ▶P.162 店 バブイルの巨人 ▶P.242	「サンダラ」と同等の**雷属性**攻撃を行う。「かいぞう」すると武器に**雷属性**がつく。
だいちのドラム 改	買 3000 売 250	バトル	敵全体	宝 アガルト ▶P.184 店 トメラ ▶P.210	「クエイク」と同等の**土属性**攻撃を行う。「かいぞう」すると武器に**土属性**がつく。
ボムのたましい	買 — 売 5	バトル	味方単体 敵単体	宝 エブラーナ洞窟 抜け道2 ▶P.203 敵 レメディボム ▶P.297	現在HPに比例したダメージを敵単体に与え、使用者は戦闘不能になる。
ほしのすな	買 4800 売 500	バトル	敵全体	店 トメラ ▶P.210 盗 銀竜 ▶P.271	プチメテオと同等の攻撃を行う。
リリスのくちづけ	買 1200 売 100	バトル	味方単体 敵単体	店 トメラ ▶P.210 盗 リリス ▶P.295	アスピルと同等の攻撃を行う。
バンパイアのきば	買 550 売 25	バトル	味方単体 敵単体	店 トメラ ▶P.210 敵 ミスバンパイア ▶P.292	ドレインと同等の攻撃を行う。
くものいと	買 1000 売 50	バトル	敵全体	店 トメラ ▶P.210 盗 アラウネ ▶P.265	スロウ状態にする。
せいじゃくのかね	買 1000 売 50	バトル	敵全体	店 トメラ ▶P.210 敵 プラクティ ▶P.286	ちんもく状態にする。
クアールのひげ	買 4800 売 500	バトル	味方単体 敵単体	敵 クアール ▶P.271 敵 ケットシー ▶P.273	戦闘不能にする。
かいじゅうずかん	買 50 売 25	バトル	味方単体 敵単体	店 バロンの町 ▶P.117 店 ミシディア ▶P.144	モンスターのHPと特徴を調べる。
どうのすなどけい	買 7200 売 50	バトル	敵全体	店 トメラ ▶P.210 敵 ゴブリン ▶P.273	一定時間ストップ状態にする。
ぎんのすなどけい	買 9800 売 250	バトル	敵全体	店 幻獣の町 ▶P.217 敵 リルマーダー ▶P.295	一定時間ストップ状態にする。「どうのすなどけい」より効果時間が長い。

※ ゲームしょくにん(P.272参照)とのバトル中に使うと、一撃で倒すことができる。

名前	価格	場面	対象	おもな入手方法	解説
きんのすなどけい	買 ー 売 500	バトル	敵全体	宝 月の地下渓谷 B9F ▶P.252 敵 マインドフレア ▶P.290	一定時間ストップ状態にする。「ぎんのすなどけい」より効果時間が長い。
バッカスのさけ	買 3800 売 100	バトル	使用者	店 幻獣の町 ▶P.217 盗 オーガ ▶P.268	バーサク状態にする。
エルメスのくつ	買 4800 売 100	バトル	使用者	店 幻獣の町 ▶P.217 宝 地下水脈 地下の湖 B1F ▶P.129	ヘイスト状態にする。
スケープドール	買 4800 売 25	バトル	使用者	店 幻獣の町 ▶P.217 敵 マリオン ▶P.292	ブリンク状態にする。
ひかりのカーテン	買 3800 売 500	バトル	使用者	店 幻獣の町 ▶P.217 敵 ラミア ▶P.295	リフレク状態にする。
つきのカーテン	買 ー 売 1000	バトル	使用者	敵 ブラックプリン ▶P.286 敵 ルナウィルス ▶P.296	リフレク状態にしたうえ、物理攻撃を無効化するバリアをはる。
クリスタル	買 ー 売 ー	バトル	敵全体	イ 月の地下渓谷 ▶P.241	ゼロムス(P.312参照)の正体を暴くのに使用する。
かいいんしょう	買 100000 売 1	フィールド	ー	店 トロイアの町 ▶P.170	パブ「王様」(P.172参照)に入るための会員証。
レインボープリン	買 ー 売 100000	フィールド	ー	敵 イエローゼリー ▶P.266 敵 ブラックプリン ▶P.286	プディングウェイのイベント(P.049参照)で使用する。

Key Item

だいじなもの

イベントアイテム

名前	おもな入手方法	解説
あいのフライパン	イ ファブール城 ▶P.221	シルフの洞窟で眠るヤンを起こすときに必要。
あおのしっぽ	敵 雷竜 ▶P.294	アダマン洞窟にいるこびとに渡すと「オニオンシールド」と交換できる。
あかのしっぽ	敵 レッドドラゴン ▶P.296	アダマン洞窟にいるこびとに渡すと「オニオンソード」と交換できる。
アダマンタイト	イ アダマン洞窟 ▶P.221	「エクスカリバー」の材料となる。
きいろのしっぽ	敵 イエロードラゴン ▶P.266	アダマン洞窟にいるこびとに渡すと「オニオンレット」と交換できる。
くろのしっぽ	敵 魔人兵 ▶P.291	アダマン洞窟にいるこびとに渡すと「オニオンアーマー」と交換できる。
さばくのひかり	イ アントリオン洞窟 ▶P.123	病に倒れたローザを回復させるのに必要。
ダークマター	盗 ゼロムス2 ▶P.312	月の人面岩(P.230参照)に使うとプロトバブイル(P.313参照)が出現。
つちのクリスタル	イ 磁力の洞窟 ▶P.159	トロイア城の神官から借りる。ゴルベーザとの取引に使用。
ネズミのしっぽ	宝 幻獣の町 ▶P.217	アダマン洞窟にいるこびとに渡すと「アダマンタイト」と交換できる。
バロンのカギ	イ バロンの町 ▶P.143	ヤンが持っている。昔の水路へ入るのに必要。
ひそひそう	イ トロイア城 ▶P.158	ギルバートから受け取る。ダークエルフ(P.303参照)を倒すのに必要。
ピンクのしっぽ	敵 プリンプリンセス ▶P.288	アダマン洞窟にいるこびとに渡すと「アダマンアーマー」と交換できる。
ボムのゆびわ	イ バロン城 ▶P.112	バロン王からミストの村へ届けるようにと言い渡されて受け取る。
マグマのいし	イ バロン城 ▶P.178	カインが持っている。アガルトの村の井戸で使うと地底へ行けるようになる。
みどりのしっぽ	敵 グリーンドラゴン ▶P.271	アダマン洞窟にいるこびとに渡すと「オニオンヘルム」と交換できる。
やみのクリスタル	イ 封印の洞窟 ▶P.220	地底世界のクリスタル。ゴルベーザに奪われてしまう。
ルカのくびかざり	イ ドワーフ城 ▶P.208	ルカから預かったもの。封印の洞窟へ入るのに必要。
ルゲイエのカギ	イ バブイルの塔1 ▶P.188	バブイルの塔1にある巨大砲の扉(P.199参照)を開けるのに必要。

○だいじなものの続き

召喚アイテム

名前	おもな入手方法	解説
コカトリス	敵 コカトリス ▶P.273	使うとリディアが召喚魔法「コカトリス」を覚える。
ゴブリン	敵 ゴブリン ▶P.273	使うとリディアが召喚魔法「ゴブリン」を覚える。
ボム	敵 レメディボム ▶P.297	使うとリディアが召喚魔法「ボム」を覚える。
マインドフレア	敵 マインドフレア ▶P.290	使うとリディアが召喚魔法「マインドF」を覚える。

デカントアイテム

名前	解説
○○へのおもい	ウェディングウェイから受け取る。使うとデカントアビリティ「○○へのおもい」を覚える。
HP+50%	赤き翼の兵士から受け取る。使うとデカントアビリティ「HP+50%」を覚える。
MP+50%	ミストの村の空き屋で見つかる。使うとデカントアビリティ「MP+50%」を覚える。
アイテムのちしき	カイポで見つかる。使うとデカントアビリティ「アイテムのちしき」を覚える。
あんこく	オーディンから盗める。使うとデカントアビリティ「あんこく」を覚える。
うそなき	ミシディアの長老から受け取る。使うとデカントアビリティ「うそなき」を覚える。
うたう	ギルバートから受け取る。使うとデカントアビリティ「うたう」を覚える。
エンカウントなし	ゴーイングマイウェイから受け取る。使うとデカントアビリティ「エンカウントなし」を覚える。
オートポーション	ローザから受け取る。使うとデカントアビリティ「オートポーション」を覚える。
おもいだす	ゾットの塔の6Fで見つかる。使うとデカントアビリティ「おもいだす」を覚える。
かいぞう	シドのベッドの手紙を読む。使うとデカントアビリティ「かいぞう」を覚える。
カウンター	ヤンの奥さんから受け取る。使うとデカントアビリティ「カウンター」を覚える。
かえんりゅう	エブラーナ洞窟の抜け道2で見つかる。使うとデカントアビリティ「かえんりゅう」を覚える。
かくれる	ギルバートから受け取る。使うとデカントアビリティ「かくれる」を覚える。
がまん	ヤンから受け取る。使うとデカントアビリティ「がまん」を覚える。
ぎゃくてん	シドのベッドの手紙を読む。使うとデカントアビリティ「ぎゃくてん」を覚える。
ギルハント	トロイアの町にあるパブ「王様」で見つかる。使うとデカントアビリティ「ギルハント」を覚える。
くすり	ギルバートから受け取る。使うとデカントアビリティ「くすり」を覚える。
けり	ヤンから受け取る。使うとデカントアビリティ「けり」を覚える。
げんかいとっぱ	1周目をゲームクリアしたときに入手する。使うとデカントアビリティ「げんかいとっぱ」を覚える。
こうれつぎり	開発室の奥にある仮眠室で見つかる。使うとデカントアビリティ「こうれつぎり」を覚える。
サミング	サミングウェイとのバトルに勝つともらえる。使うとデカントアビリティ「サミング」を覚える。
しらべる	シドから受け取る。使うとデカントアビリティ「しらべる」を覚える。
せいしんは	月の民の館の1Fで見つかる。使うとデカントアビリティ「せいしんは」を覚える。
たつまき	磁力の洞窟のクリスタルルームで見つかる。使うとデカントアビリティ「たつまき」を覚える。
ためる	ヤンから受け取る。使うとデカントアビリティ「ためる」を覚える。
つなみ	昔の水路のB3Fで見つかる。使うとデカントアビリティ「つなみ」を覚える。
つよがる	ミシディアの長老から受け取る。使うとデカントアビリティ「つよがる」を覚える。
トレジャーハント	すべての地図を100%踏破したときに入手する。使うとデカントアビリティ「トレジャーハント」を覚える。
のろい	試練の山の7合目で見つかる。使うとデカントアビリティ「のろい」を覚える。
はやくち	ゾットの塔の6Fで見つかる。使うとデカントアビリティ「はやくち」を覚える。
ひきつける	ジオット王から受け取る。使うとデカントアビリティ「ひきつける」を覚える。
フェニックス	月の民の館の1Fで見つかる。使うとデカントアビリティ「フェニックス」を覚える。
ふたりがけ	ミシディアの長老から受け取る。使うとデカントアビリティ「ふたりがけ」を覚える。
ふんばる	ゾットの塔の6Fで見つかる。使うとデカントアビリティ「ふんばる」を覚える。
まほうぜんたいか	月の民の館の1Fで見つかる。使うとデカントアビリティ「まほうぜんたいか」を覚える。
リフレクかんつう	ポーチカの母から受け取る。使うとデカントアビリティ「リフレクかんつう」を覚える。
レベルハント	ハミングウェイ一族の住処で見つかる。使うとデカントアビリティ「レベルハント」を覚える。
れんぞくま	ミシディアの長老から受け取る。使うとデカントアビリティ「れんぞくま」を覚える。

Battle Computation Equation

バトル関連計算式

バトルの知識をさらに深めるなら、ダメージや回復量の算出方法も知っておきたい。これを見れば影響するステータスも一目瞭然だ。

ダメージ算出の詳細を知ろう

ダメージ量を算出する際は、物理・魔法・特殊攻撃ともにまず**【命中率】**を計算し、そのあと**【ダメージ】**が計算される。このうち「なげる」の場合のみ**【ダメージ】**の計算式が異なるのだ。また、回復魔法の場合は**【命中率】**の計算がなく、個別の計算式を用いて回復量を算出する。ちなみに「魔法命中」が100以上の魔法や特殊攻撃は必ず命中するため、**【命中率】**の計算を行う必要はない。これらの計算式はどれも最後にランダム補正が加わるため、計算結果と実際のダメージ・回復量が多少前後する場合もあると覚えておこう。

物理・魔法攻撃に該当するもの

物理攻撃

- たたかう
- ねらう
- カウンター
- ジャンプ
- けり
- なげる

魔法攻撃

- 白魔法
- 召喚魔法
- 黒魔法
- 忍術

計算式 一覧（青字は使用者、赤字は対象のステータスを表している）

物理攻撃

【命中率(%)】＝（20＋命中＋素早さ）－（回避＋素早さ）

【ダメージ】＝（レベル×力×攻撃力 ／ レベル＋体力＋防御力）×（属性やアビリティによる補正）

【クリティカル確率(%)】＝（5＋素早さ－素早さ）

「たたかう」のみ適用し、【ダメージ】算出のあとに計算される。なお、計算結果の上限は10%となっている。

【クリティカルダメージ】＝【ダメージ】×1.2

【「なげる」のダメージ】＝武器の攻撃力×25＋1000

魔法攻撃／特殊攻撃

【命中率(%)】＝（魔法命中＋知性）－（魔法回避＋精神）×（対象の数による補正A）

【ダメージ】＝（レベル×知性※×威力 ／ レベル＋精神＋魔法防御力）×（対象の数による補正B）×（属性やアビリティによる補正）

※ 召喚魔法の場合は知性の代わりに知性と精神の平均値、ホーリーの場合は精神を用いる。

回復魔法

【HP回復量】＝（精神/2 ＋ 体力/8）×（威力）×（対象の数による補正B）

単体への「ケアルガ」はHPを9999回復する。

対象の数による補正	対象数	1体	2体	3体	4体	5体	6体
	補正A	1.0	0.8	0.7	0.6	0.5	0.4
	補正B	1.0	0.6	0.5	0.4	0.3	0.2

もともと対象が全体に固定されているものは、対象の数による補正を受けない。



COLUMN VOL.4

モンスター図鑑を制覇しよう



モンスター図鑑に登録される200体のモンスターを公開！　チェックボックスもつけたので、コンプリートをめざすときに利用してほしい。

NO.	名前	NO.	名前	NO.	名前	NO.	名前
☐ 1	フロータイボール	☐ 51	ヘルニードル	☐ 101	ミスリルゴーレム	☐ 151	レッドドラゴン
☐ 2	ゴブリン	☐ 52	エーラパトラ	☐ 102	雷精	☐ 152	ゼムスブレス
☐ 3	ソードラット	☐ 53	オーガ	☐ 103	ラミア	☐ 153	ゼムスマインド
☐ 4	ダイブイーグル	☐ 54	ドラキュレディ	☐ 104	霊騎士	☐ 154	ミストドラゴン
☐ 5	フライングアイ	☐ 55	フェイスバット	☐ 105	レメディボム	☐ 155	バロン兵
☐ 6	インセクタス	☐ 56	マインドフレア	☐ 106	グリーンドラゴン	☐ 156	ジェネラル
☐ 7	サンドウォーム	☐ 57	ケンタウロナイト	☐ 107	トーディウィッチ	☐ 157	オクトマンモス
☐ 8	デザートサハギン	☐ 58	ソーサルレディ	☐ 108	トーディトード	☐ 158	アントリオン
☐ 9	ハンドレッグ	☐ 59	パープルババロア	☐ 109	ドリームエビル	☐ 159	マザーボム
☐ 10	ミニマジシャン	☐ 60	ブラクティ	☐ 110	マモン	☐ 160	スカルナント
☐ 11	レッドマシュマロ	☐ 61	ブラックナイト	☐ 111	モルボル	☐ 161	スカルミリョーネ1
☐ 12	ゾンビー	☐ 62	ブリーズビースト	☐ 112	アルケニー	☐ 162	スカルミリョーネ2
☐ 13	アリゲイター	☐ 63	ブリズリザード	☐ 113	サタナイト	☐ 163	ベイガン
☐ 14	オーガニトード	☐ 64	ヘルタートル	☐ 114	サタナジュニア	☐ 164	カイナッツォ
☐ 15	ギガントード	☐ 65	マリオネイター	☐ 115	召喚士	☐ 165	ダークエルフ
☐ 16	サハギン	☐ 66	マリオン	☐ 116	ブラッディレッド	☐ 166	ダークドラゴン
☐ 17	シーボッツ	☐ 67	レディガーダー	☐ 117	ベルフェゴール	☐ 167	ドグ
☐ 18	ファングシェル	☐ 68	モルズ	☐ 118	雷竜	☐ 168	ラグ
☐ 19	フライキラー	☐ 69	ルドラ	☐ 119	アサルトドアー	☐ 169	マグ
☐ 20	アダマンタイマイ	☐ 70	ルドランベビー	☐ 120	イエロードラゴン	☐ 170	バルバリシア
☐ 21	イエローゼリー	☐ 71	アイアンドレス	☐ 121	エビルヘッド	☐ 171	カルコ
☐ 22	ドモボーイ	☐ 72	ミスリーダ	☐ 122	キマイラブレイン	☐ 172	ブリーナ
☐ 23	バジリスク	☐ 73	ブラッドフラワ	☐ 123	ナーガラージャ	☐ 173	カルコブリーナ
☐ 24	レーシイ	☐ 74	アームドママル	☐ 124	マリード	☐ 174	ゴルベーザ
☐ 25	ガーゴイル	☐ 75	アンダグランダ	☐ 125	ミスバンパイア	☐ 175	ルゲイエ1
☐ 26	コカトリス	☐ 76	クリセイルス	☐ 126	アビスウォーム	☐ 176	バルナバ
☐ 27	スケルトン	☐ 77	グルームウイング	☐ 127	プロカリョーテ	☐ 177	合体メカ
☐ 28	スピリット	☐ 78	ゴブリンキャップ	☐ 128	ユカリョーテ	☐ 178	ルゲイエ2
☐ 29	ボム	☐ 79	ゴルゴーン	☐ 129	ルナウィルス	☐ 179	エブラーナ王
☐ 30	ペイニーボム	☐ 80	ヘルフラッパー	☐ 130	ダークグラネイド	☐ 180	エブラーナ王妃
☐ 31	ガトリンガ	☐ 81	マグマントータス	☐ 131	ブラックプリン	☐ 181	ルビカンテ
☐ 32	バロン海兵	☐ 82	アラウネ	☐ 132	機械兵	☐ 182	アスラ
☐ 33	キャプテン	☐ 83	アイズ	☐ 133	機械砲	☐ 183	リヴァイアサン
☐ 34	ズー	☐ 84	キマイラ	☐ 134	機械竜	☐ 184	デモンズウォール
☐ 35	ブラッディボーン	☐ 85	黒とかげ	☐ 135	巨人兵	☐ 185	オーディン
☐ 36	グール	☐ 86	ストーンゴーレム	☐ 136	サーチャー	☐ 186	バハムート
☐ 37	ソウル	☐ 87	ナーガ	☐ 137	鉄騎兵	☐ 187	制御システム
☐ 38	リリス	☐ 88	フラウドパペット	☐ 138	アーリマン	☐ 188	防衛システム
☐ 39	レブナント	☐ 89	フレイムドッグ	☐ 139	暗黒魔道士	☐ 189	迎撃システム
☐ 40	ギガースゲイター	☐ 90	フレイムナイト	☐ 140	金竜	☐ 190	白竜
☐ 41	スプラッシャー	☐ 91	ホワイトムース	☐ 141	銀竜	☐ 191	ダークバハムート
☐ 42	デスタネット	☐ 92	メデューサ	☐ 142	サウルスゾンビー	☐ 192	プレイグ
☐ 43	バロン近衛兵	☐ 93	ミステレグ	☐ 143	スカルドラゴン	☐ 193	ルナザウルス
☐ 44	ヒュドラ	☐ 94	スカルジャー	☐ 144	月の女神	☐ 194	タイダリアサン
☐ 45	フラッドウォーム	☐ 95	ブラッディバット	☐ 145	プリンプリンセス	☐ 195	ゼムス
☐ 46	雷魚	☐ 96	ステイルゴーレム	☐ 146	ブルードラゴン	☐ 196	ゼロムス1
☐ 47	ウッドアイズ	☐ 97	クアール	☐ 147	魔人兵	☐ 197	ゼロムス2
☐ 48	デスビューティ	☐ 98	ソーサラー	☐ 148	リルマーダー	☐ 198	サミングウェイ
☐ 49	ケットシー	☐ 99	バーサオーガ	☐ 149	フェイズ	☐ 199	ゲリュオン
☐ 50	ツインスネーク	☐ 100	マザーラミア	☐ 150	ベヒーモス	☐ 200	プロトバブイル

Premium 6

プレミアム

FINAL FANTASY IV OFFICIAL COMPLETE GUIDE





Interview 1 Direction Team インタビュー 1

ディレクションチーム

『FF』シリーズのなかでもストーリー性の高さが評判の『FFⅣ』。いまだ多くのファンがいる本作のフルリメイクに挑んだ時田、浅野、開発会社であるマトリックスの籔田、高柳の4氏がその魅力を語りつくす。

新生『FFⅣ』誕生秘話

――フルリメイクの話が持ちあがったのは、いつ頃からでしょうか。

浅野　2006年の5月頃だったと記憶しています。DS版の『ファイナルファンタジーⅢ（以下FFⅢ）』が完成する少し前ですね。『FFⅢ』はすごく手応えのある出来映えだったのですが、あきらめざるを得なかった部分もあったんです。ぜひ、もう1回チャレンジしたいと思っていましたので「次は『FFⅣ』だろう」と、オリジナル版を手がけた時田に相談したのがきっかけですね。

――そのお話を聞いたとき、時田さんはどういうご感想を持たれましたか？

時田　ゲームボーイアドバンス版の『FFⅣ』が2年前に出ていたので、最初は時期的にはどうかなと思ったんです。『FFⅣ』はほかのハードでも出てますしね。ただ、DS版『FFⅢ』の完成度が非常に高かったのと、今まで『FFⅣ』の移植はあったのですがフルリメイクはなかったので、3Dでリメイクするならやる価値はあるだろうと思いました。

籔田　確か『FFⅢ』をマスターアップした1週間後に、今度は『FFⅣ』で時田さんとお会いしていました（笑）。

浅野　『FFⅢ』がすごくいい出来だったので、同じチームでもう1回やったらもっといいものができるだろう、という期待がありまして、引き続き『FFⅣ』に参加していただいた方が多いんです。

――ところで、浅野さんが『FFⅢ』であきらめざるを得なかった部分というのはなんですか？

浅野　イベントのクオリティをもっと高めたり、敵の表示体数を増やしたかったんです。そのことは制作当初から時田と「力を入れましょう」と話し合って決めていました。開発のほうでも、プログラムの設計段階からそのあたりを意識していただくようにお願いしました。

高柳　「それだけは実現させたい」と浅野さんが言っていたので、今回はぜひやろうと頑張りましたね。

――今作のコンセプトはどういったものですか？

時田　オリジナル版『FFⅣ』のコンセプトにも直結してまして、スーパーファミコンで初めて『FFⅣ』を作ることになったとき、コンセプトとしたのは「グラフィックに凝る」ということでした。とはいっても当時はROMの容量



エグゼクティブプロデューサー／ディレクター
時田 貴司
スクウェア・エニックス
Takashi Tokita
制作の総括とシナリオのチェックや加筆を担当する。オリジナル版でもシナリオを手がけており、『FFⅣ』は自分の原点だという。



プロデューサー
浅野 智也
スクウェア・エニックス
Tomoya Asano
本作の制作企画を立ち上げる。『FFⅢ』は自分が初めてクリアした作品、『FFⅣ』は自分が初めて感動して泣いた作品なのだとか。



が少なかったので、色数を削ったり工夫して入れてたんですけどね。もう1つは「今まで発売されたシリーズのいいところを集めつつ、もう一段クオリティを上げて総集編的なものにしたい」ということでした。そこは今回も同じです。ゲームって、イベント、バトル、マップといろんなシーンがありますけど、それらのシーンが1つの流れを作っているのが『FFⅣ』のいちばん大事なところだと思うんです。ひとつひとつのシーンが断片的ではなく、きちんとつながっているところは、すごく時間をかけてこだわった部分ですね。

イベント面の強化に注力

――イベントを作り替えるときに、いちばん気をつけられた点はどこでしょうか?

時田　もともとは2Dなので全体的にテンポが速いんですが、3Dは歩く動作1つをとってもモーションの間が入りますし、カメラが動くのにも間が必要になります。でも、テンポ感はキープしたかったので「だらだらやるのはやめよう」と注意していました。だから、セリフも余計なものは削る方向で進めましたね。オリジナル版はキャラクターのちょこちょこした動きにセリフを組み合わせていたのですが、今回はたとえば迷っているのだったら「……」とは出さずに、表情で見せられますから。そういう意味では、必要のないところは削って、そのぶん見せるところ、語るところ、遊ばせるところをテンポよくつないでいく、というのを肝に銘じていました。

――ドット絵を3Dで表現するのは難しかったのではないですか?

籔田　ポリゴン数的、容量的な部分では『FFⅢ』のときのノウハウがあったので、どれぐらい表現できるのかある程度つかめていたのが大きかったですね。それもあって、見せるべきところに注力して作れば、DSの画面でも天野喜孝さんの絵を再現できるだろうと判断しました。今回はキャラクターの頭身を高くしたこともあり、アップになる機会が多い上半身を作りこんだり、キャラクターに割くテクスチャー量を増やせば、見栄えよく表現できるだろう、という予想があったんです。実際にやってみたところ、すんなりいきましたね。

――今回はイベントにセシルやゴルベーザの過去が加えられていますね。

時田　オリジナル版ではメインキャラクターたちの過去や、キャラクターたちの絆という『FFⅣ』の原点となる部分は濁していたんですが、今回はちょっと語ってみようということで入れました。そのあたりはゴルベーザのイベントで表現しようと思い、あの形になったんです。

浅野　僕もストーリーがすごく印象に残っていたので、それをしっかり表現することに力を入れようと初めから決めてました。だからイベントも数を増やすだけではなく、核心に触れる部分、幹の部分のシナリオの加筆を時田にお願いしたんです。

――シナリオ制作にあたって、特にこだわった部分というのはどこでしょう?

時田　これはオリジナル版からすごく意識していたんですが、みんなが悲しんでいるときに全員が落ち込まないように、そのときは誰かが引っ張っていくようにすることですね。たとえば、大人がへこんでいるときは子供がリードする。いざピンチになったらいちばん年長者が仕切って若いヤツにゆだねる、という感じで。みんながシュンってなってたら「おいっ!」って思うじゃないですか(笑)。そうすれば彼らの見せ場じゃないシーンでも、各キャラクターが際立ってくると思うんです。あとは、セリフをガンガン継ぎたしていくのは極力避けました。テンポが悪くなりますし、何よりもそこはプレイヤーの想像にまかせたい部分ですから。

浅野　セリフは増えていないんですが、メニュー画面に表示されるキャラクターの心情はたっぷり書いてもらいましたよね。

時田　そう、あれは全部僕が書いたんですよ。ラストダンジョンがいちばん悩みましたね。みんながダンジョンの感想ばっかり語るのもなあって。それで、あそこはこれまでいろいろあったけど、それぞれが何かを決意して最後に向かうという流れにしています。



メインプランナー

籔田 浩昭

マトリックス

Hiroaki Yabuta

開発現場の制作進行、企画内容の考案を担当する。前作『FFⅢ』のときに得たノウハウが、今回の制作で大いに活かせたと語る。



メインプログラマー

高柳 新平

マトリックス

Shimpei Takayanagi

プログラムおよび設計を担当する。今回、内容の濃いバトルや見せ場の多いイベントを実現するために、試行錯誤を繰り返したという。

キャスティングの裏話

——キャラクターボイスを入れるのは、企画当初から決まっていたのですか？

時田　最初は声を入れるつもりがなかったんです。そこはみなさんがイメージしている声というものがあるじゃないですか。でもイベントシーンの映像ができたときに、ほかのプロデューサーたちに見せたら「ここまでやるんだったら声がないほうが不自然だよ」と意見されまして、「じゃあ試しに2シーンほど入れてみようか」って入れてみたら、予想外にハマッたんですよ。そこからですね、本格的にキャスティングしようと考えはじめたのは。

浅野　これは急きょ決まったことなので、マトリックスさんにはよく対応していただけたと思っています。

籔田　2006年の年末ですね。それぐらいの時期に声を入れようと言われました。まあ、開発内でも声があったらいいよねと話していたので。で、イベント数とセリフ数を数えたら、この容量だと入り切らないとわかって最初は危惧しました。なんとか調整して入りましたけど。

時田　重要なイベントシーンはすべて声ありなんです。

籔田　そこはちょっと驚いているところなんです。いちばん最初に企画をいただいたとき、すでに「力を入れるイベント」というのが25カ所決まってたんですよ。それで途中からそこに声を載せていくことになったのに、なんとROM容量にピッタリ収まったんですよ。よく収まったなって思って。ほんとギリギリ(笑)。

高柳　もう1イベントも入らないのは確かです(笑)。

——キャスティングは時田さんが中心になってやられたのですか？　かなりの大物、ベテランぞろいでしたが。

時田　うちのサウンドスタッフたちも協力して、それぞれのイメージのキャストを持ち寄りつつキャスティングしました。キャラクターのイメージに手を入れることになるので、この人たちだったら誰にも文句言わせない、というぐらいの存在感のある方、ベテランの方でやりたかったんですよ。オリジナル版を知っている、当時遊んでくれた人たちが「この人の声か、ならやってみたい！」と思ってくれるぐらいのキャスティングにしたかったんです。

——セシルとローザはオーディションでしたね。

時田　主人公とヒロインは、プレイヤーが感情移入できる"物語の仲介役"みたいな存在ですので、プレイヤーの好みに左右されにくい、あまりキャラクターのイメージがついていない方にしたかったんです。

——ゴルベーザ役に鹿賀丈史さんを起用された理由はなんでしょうか？

時田　いちばんゴルベーザが悩んだところですね。ポイントとしては、敵としてすごく存在感があって、味方になると心強い人。さらには独特な存在感がある人、ということで鹿賀さんの名前が出てきました。

浅野　ゴルベーザ役を探すために、大河ドラマに出演経験のある役者さんのリストを作ったりしました(笑)。



デカントシステムの秘密に迫る

——デカントシステムは本作の目玉の1つですね。

浅野　ゲームボーイアドバンス版では仲間の入れ替えができたんですが、今回はイベントのクオリティを上げるというコンセプトでしたので、それはやめました。ただ、そのことでゲームの幅が狭くなるのは避けたかったので、代わりになる"デカントシステム"を籔田さんから提案されたのがきっかけです。

籔田　アビリティの組み替えだけ入れても、取ってつけた感じが出ちゃうと思うんです。「いろいろなシーンがつながってできている物語」というのがコンセプトの1つでしたので、バトルだけ突然そういうシステムが入るより、ストーリーとバトルの方向性がうまくつながるようなシステムはないか、と考えたときに生まれました。

時田　それを聞いたとき、ストーリーは1本なんだけどプレイヤーの自由度が上がり、バトルの幅も広がりそうでおもしろそうだと思いましたね。実装してみたら、よりキャラクターに愛着がわく。いなくなった仲間のアビリティをだれが背負うか、というところが物語ともリンクしていますし。すごく新鮮に感じましたよ。

——キャラクターと別れたときにもらえるアビリティの数も変わるんですよね。

籔田　そうです。別れるとせっかくつけたアビリティがなくなってしまうので、損をした気持ちになってしまうかなと思って。それで、つけたアビリティの数によってもらえるアビリティが増えるシステムにしたんです。

——オススメのデカントアビリティの組み合わせは？

高柳　「ひきつける」&「カウンター」をよく使ってました。

浅野　わりとリディアの「けり」が強いんですよ。リディアの鞭の効果で敵全体をマヒにできたりして。

籔田　僕のオススメはやっぱり「あんこく」&「ジャンプ」ですね。最初から「あんこく」と「ジャンプ」が一緒にできたらいいねって浅野さんと話してまして、できたらすごく強い攻撃になってました。まるで、カインが暗黒の力を手に入れてゼロムスに仕返しをするかのような(笑)。

プログラマーはチャレンジャー

——プログラム面で特に苦労されたことは？

高柳　バトル中の敵の表示数を増やしたいということだったので、それを実現するため試行錯誤しながら設計

しました。あとはやっぱりイベントですね。制限が多いなかで見せたいシーンがたくさんあるので、イベントごとにプログラムの手法を変えるとか、そういう工夫をしてなんとか見せることができたかなと思います。

時田　コンテを描いていた段階では、仕様とかスペック部分はまったく……。

――気にせずに？

時田　そこで変に線を引いちゃうと、つまらないシーンになるじゃないですか(笑)。まずは最大限に描いてもらって、あとは現場にまかせて調整していくほうが、大事な部分に特化して作れると思うので、そこはいいやり方だったと思いますよ。

浅野　いいようにアレンジして作ってくださいってお願いしたのに、プログラマーはがんばって困難なほうに挑戦してくださるんです(笑)。

籔田　妥協しないですよ、基本的に(笑)。

時田　プラットフォームの表現力が次世代機になって上がってますけど、実は制限があるなかで表現するほうが個々のスキルであったり、個性であったりクオリティが出るのかなと思いますね。むしろ制限が多いほうが燃えるところですね。

高柳　そうですね、どうしても表現したくなるというか、チャレンジしたくなるんですよ。

遊び心満載のやりこみ要素

――プロトバブイルとゲリュオンは、いつぐらいに入れようという話になったのでしょうか？

浅野　『FFⅢ』の「てつきょじん」にあたる隠しボスは今回も入れたいと思ってましたので、入れるならプロトバブイルしかないかなと。

籔田　周回もあるし、力試しできる敵がほしいということでプロトバブイルは決まりました。そのあと、開発の終盤になって「四天王が合体したらおもしろいんじゃない？」という話が出て、ゲリュオンもできたんです。

時田　ゲリュオンは、以前にプレイヤーの方からいただいた意見が元になってます。「バブイルの巨人で戦う四天王は、力をあわせてない」って(笑)。オリジナル版は、スペックの問題で四天王を順番に出さざるをえなかったんですけど……。今回それが合体したら、びっくりするだろうなあと思って決めました。

――ほかにもネミングウェイや、でぶチョコボの役割が大きく変わっていますね。

浅野　ボイスを入れることになったとき、「ボイスが入るとキャラクターの名前が変えられなくなります」という話が出たんです。それで、ネミングウェイの役割を変えました。そのあと、でぶチョコボもアイテムを預けるところとして置くのはもったいないし、できれば通信機能と連動したものがいい、といった具合にいろいろ考えていった気がします。最終的に通信を使った対戦と、タッチペンを使ったミニゲーム、お絵かきなどの要素をでぶチョコボに入れました。便利屋みたいな感じですね。

時田　対戦はそこに集約させました。やりこんでる方だったら、ポーチカだけでゼロムスを倒すことも可能です。

浅野　ポーチカはホント、無限の可能性があるんですよ。

籔田　ミニゲームがうまい人だったら、各ステータス99のポーチカができますし。

――それでは最後に、読者のみなさんへひと言ずつお願いします。

浅野　攻略本を読んでおられるみなさんは、かなりやりこんでいる方たちだと思うんです。で、やりこみといったらデカントアビリティだと思います。ホントにおもしろいと思うので。セーブデータを見せあうと、つけているアビリティが全然違ったりするんですよ。そういう面でも自分だけの『FFⅣ』の攻略ができる、ふところの深いソフトになったと思います。ゲームの設計上どうしても1周では遊びつくせないようになっているので、攻略本片手にたっぷり遊んでいただけるとうれしいですね。

籔田　過去に遊ばれた方も楽しんでできる作品になっています。ぜひやりこんでプロトバブイルも倒してください。「あんこく」&「ジャンプ」がポイントです(笑)。

高柳　バトルはプログラムに苦労して作った部分なので、たくさんいろんな敵を倒して楽しんでいただきたいなと思います。あとはネミングウェイのイベントをぜひ、最後まで進めてほしいです。

時田　移植も入れると都合、4回目の『FFⅣ』ということになるのですが、16年たって本当にゼロからリニューアルすることができ、なかなかここまでしっかりリメイクできることもないので、非常に感慨深い作品です。僕の原点でもある作品で、本当に有意義なリメイクができたと思いますので、みなさんに遊びつくしてもらえるとうれしいです。





Interview 2 Movie Team

インタビュー 2

映像チーム

美麗な映像は生まれ変わった『FFⅣ』の大きな見どころ。なかでも作品の"顔"となるオープニングムービーの制作に携わった金田、生守両名を直撃した。

オリジナルのイメージを大事に

――オープニングの映像はどのような流れで作られたのでしょうか。

金田 エグゼクティブプロデューサーの時田の字コンテ(※)を見ながら、まずアクション中心のイベントシーンの絵コンテを描きました。それから、ほかの見どころのイベントシーンをいろいろと追加していったんです。最終的には、まとめてダイジェストで見せる感じになりました。ただ、時間の問題でかなりの部分を削らなくてはならなかったんですよ。

生守 『FFⅢ』で映像を作ったときは、途中でムービーを2画面構成にできることがわかって、1画面のものを編集して2画面にしたんです。今回は元からそのノウハウがあったので、最初から2画面でレイアウトを組みました。2画面機能を使って、ほかにあまり見られない表現を出したかったという気持ちもあります。でも、実際は2画面で激しいカメラの動きをすると映像が止まったり、再生が遅れたりすることがありましたね。

――金田さんは絵コンテを担当されたそうですが、イベントシーンをすべて1人で描かれたのですか?

金田 私1人ではないです。スクウェア・エニックスには絵コンテ専門のセクションがあるんです。全部で7名いるんですが、そこのメンバーで担当しました。それでも全部で3カ月くらいかかりましたね。

――もともとドット絵だったキャラクターをCGで描くときに気をつけた点はどこでしょう?

金田 昔のスーパーファミコン版はシンプルな映像ですけど、イベントシーンはよくできていると思うんですよ。それで今回のイベントシーンはスーパーファミコン版など昔のイメージを大事に、そのイメージをなるべく壊さないように意識しました。そのうえで、2Dだったものを3Dにしたらどうなるのかを考えつつ、絵コンテを起こしていきました。

生守 2頭身でドット絵の少ない情報からプレイヤーの想像力で補完されていたものを、実際に細かく作らなければいけないわけですが、あまりにもギャップがあると飽きられてしまう。すんなりと受け入れられつつも、クオリティの高いものを作ろうと思いましたね。みなさん本当に細かいところまで思い入れがあるでしょうから、たいへんでしたけど。昔『FFⅣ』をやっていた人もそうだし、これからやる人も今作に期待を持っていたと思うので、それを壊さないようにと考えていました。

細部にまでこだわりぬいたCG

――CGを描き起こすにあたって、いちばん制作がたいへんだったキャラクターは誰でしょうか?

生守 パラディンのセシルですね。主役なのでいちばん初めに手をつけたんですけど、8頭身で細かなディテ

※絵や映像を用いないコンテのことで、絵コンテの絵の部分を文章で解説したもの。



イベントコンテ・チーフ
金田 伊功
スクウェア・エニックス
Yoshinori Kanada
「金田フラッシュ」「金田光り」という手法を生み出したアニメーター。現在はスクウェア・エニックス作品のムービー制作に携わる。



ムービーディレクター
生守 一行
スクウェア・エニックス
Kazuyuki Ikumori
オープニングムービーの監修のほか、絵コンテをもとに映像をレイアウトしたり、天野喜孝氏のデザイン画をもとにCGのモデルを制作。

ールがわかるようなデザイン画がまったくなくて時間がかかりました。昔の2頭身や今回のDS用のサイズに作られたデザインしかなくて、立体に起こすときにつじつまを合わせつつ、いかにイメージを壊さないかっていう点でいちばんたいへんでした。

――低い頭身のデザイン画から作られたのですね。

生守　ええ。昔の天野喜孝さんのデザイン画を見ながら、今の天野さんならこういうラインで描くんじゃないかとか想像を重ねつつ、スタッフと試行錯誤してデザインしました。まあ、見る側からすればそんな細かいところまであまり気にならないとは思いますけど、やっぱり「全然違うじゃん!」って思われないために、いろいろいじってたのでかなり苦労しました。

金田　2頭身からリアルサイズだから難しいよね(笑)。

――細かいディテールも難しかったんじゃないですか?

生守　スーパーファミコンは16色しかなくて、そのうち白黒をのぞくと実際はキャラクターに12、3色しか使えなかったんです。そのなかでキャラクターの数を表現するために、どのキャラクターにも特徴的な色が入っているんですよ。ただ、そのイメージを忠実に再現するとアクが強すぎるんです。そこで初期のイメージはそのままに、かっこよさを出すようにしてみました。たとえばヤンなら、ただの赤いズボンじゃなくて模様を入れてより高級感のある感じにしたり。王族系のキャラクターもいい服を着ているはずでしょうから、ホームセンターで売ってるような服じゃなくって、さらに高級感のある感じを織り込んだり。

――確かに細かな表現までキャラクターCGの出来はすばらしいですね。

生守　僕たちが作っているキャラクターのなかでも、ディテールはかなり細かいほうです。結果的にとてもDS用とは思えない精度ですから。

――キャラクター以外でも装飾部分にこだわりがあるようですね。たとえばギルバートの持っている楽器とか。

生守　設定資料には"リュート"って書いてあるんですけど、調べたらケルト音楽系のギターの元にあたるものらしいんです。ただ、どういう演奏方法なのかはわからなくて。そのモーションを撮るためにリュートを持っている方を探し出して、弾き方や動きを教わりましたね。



目に見えない細かい模様

ヤンのズボンには水玉の模様が織り込まれている。これを拡大すると、デザイン画どおり水玉に顔が描かれているのだ。ほかにもローザのストッキングに模様が施されていたり、セシルの鎧に細かいキズがついているなど、細部までこだわって再現されている。

見違えるようにかっこよく

――オープニングムービーの仕上がりを見た感想は?

金田　暗黒騎士のセシルが、見違えるようにかっこよくなったなと思いましたね。これで別のゲームとか映画も作れるんじゃないかな(笑)。

生守　オープニングは2分半ぐらいですけど「これだけじゃもったいないなあ」って思いました。60分の映像でも耐えられるぐらいにキャラクターを細かく作り込んだんですけど。非常にぜい沢に作ってしまったなあ(笑)。

――そういったスペックの関係上やり切れなかった部分はほかにもありますか?

生守　ひとつひとつのシーンをもうちょっと緩急をつけて見せたかったですね。各キャラクターの個性にドラマを感じさせる表現とか。「何かがこれから起こりそうだ!」っていうことを伝えたかったんですけど、ちょっと尺が短すぎてキャラクターを少しずつ紹介するという感じで終わってしまいました。あとはキャラクターの数がどうしても多すぎて、テラやシドの登場シーンを入れられなかったことですね。出したかったんですけど。

――最後に「ぜひここは見てほしい」という部分があればお聞かせください。

生守　もう全部です。ゲームボーイアドバンス版でできなかったことを、今のスペックで最大限にやっていますから、ある意味別のゲームになっているといえますね。昔の『FFⅣ』が好きな方も、こだわらず新しい世界をプレイしていただきたいです。

金田　同じく全部見てもらえれば。イベントがどんな感じに作ってあるのか、昔とどう違っているのか感じてもらいたいです。比べて楽しんでもらえたらいいですね。





Interview 3 Event Team

インタビュー 3

イベントチーム

キャラクターデザインを手がけたオグロ氏と、そのキャラクターが活躍するイベントシーンを作りあげた藤田氏に、イベントの見どころを語ってもらった。

キャラクターへの思いを語る

――キャラクターデザインをする際に、いちばん気をつけられたことはなんでしょうか？

オグロ　企画の最初の段階から、天野喜孝さんのイラストをデザインすると決まっていました。プラス「時田の指示を仰ぎつつ描いた」という感じです。あと今作ではイベントシーンに力を入れるということだったので、デザインの段階でそういうことも考え、モデリングも首から上になるべく多くポリゴン数を割いて、細かい表現ができるようにマトリックスさんにお願いしました。

藤田　オリジナル版などでは、キャラクターの表情は1ドットか2ドットの変化で表現されていたかと思うんですが、ポリゴンを割いたことによって今回はいろいろな表情が表現できるようになりましたね。

――オグロさんなりのオリジナルの要素を加えている部分はあるのでしょうか？

オグロ　意図的にはないですね。ただ、自分の特色を出さないようにやっても、結局どっかには出てしまいますよ(笑)。ポリゴンにするうえで、ジャマになったり障害になるような細かなデザインは多少直しています。

――デザイン時にキャラクターの頭身を決めるのに苦労されたとのことですね？

オグロ　まず、リディアの頭の大きさに合わせてほかのキャラクターの頭のバランスを決めたんです。リディアは髪型が特徴的ですが、そのまま描くと大人になったときにほかのキャラクターに比べて頭(髪の毛のボリューム)の大きさがギャグっぽくなってしまうかなという心配がありました。あとカインは、最初鎧などの突起物が多くて描きにくかったですね。それにポリゴン数の限界もあったので、一度ゼロにもどしてセシルの頭身を基準にカインを作りました。苦労しただけにカインへの思い入れは大きいですね。でも、イラストとしてはパロム・ポロムがいちばん気に入ってます。

藤田　確かにカインは、最初と今のデザインがすごく違いますよね。私は最初のデザインも好きだったんですよ。でも突起物が最終的に少なくなったので、そのおかげでモーションをつけやすくなりました。



苦心したカインのデザイン
初期のデザインは鎧や兜に突起物が多く、3D化したときのバランスがよくなかったため、現在のスタイルに落ち着いたという。特に兜が大きく変わっており、顔を覆うような形状になった。

オグロ　ちなみにシドは全然リテイクもなく、一発でデザインが決まりました。シド、ヤン、フースーヤあたりのオジサン軍団はサラッとできあがりましたね(笑)。

細かい演出で新鮮さを表現

――キャラクターモーションの制作において、いちばん注意された部分はどこですか？

藤田　スーパーファミコン版をプレイした人たちの印象を壊さないようにしつつ、スーパーファミコン版とは違う新しい『FFⅣ』を構築する、というところです。それも踏まえて、アクションだけではなく、髪の動きなど、細かい部分にこだわりましたね。

――演出面ではどういった点に気をつけたのでしょうか。



アートディレクター
オグロ アキラ
スクウェア・エニックス
Akira Oguro

キャラクターデザインとイベントの監修を担当。初めてクリアした『FF』はオリジナル版『FFⅣ』。今回の制作には自然体で取り組んだという。



グラフィックデザイナー
藤田 亨
マトリックス
Toru Fujita

DS版『FFⅢ』から引き続きイベントシーンの制作を担当する。制作にあたっては、ユーザーが抱く『FF』像を壊さないように意識したとのこと。

藤田　3Dという表現だからこその制限もあるので、そのなかでキャラクターらしさを出していくという点に気をつけました。「表情だけでなく演出面でもカインは渋めに」とか「セシルも暗黒騎士からパラディンになったときは吹っきれた感じにする」とか、キャラクターらしさを出すようにしています。

――**幻獣にも細かなモーションが加えられていますね。**

オグロ　幻獣は、開発途中に容量の都合で召喚シーンを短くすることになったんです。それで、いろいろ削ったり描き直したりしたんですが、バハムートがいちばん時間がかかったかな。これは無理ですって最初に言われたんですよ。ハデすぎというか、表現的に難しいって。そこをなんとかやってみてくださいとお願いして、結果的にはなんとかしてもらえましたね(笑)。

制作者オススメの名場面

――**イベントシーンで思い入れのある場面はどこでしょうか？**

藤田　ゲーム序盤のセシルとカインの旅立ちのシーンですね。ここはいちばん最初に制作しはじめたというのもあるんですが、オグロさんのアドバイスのおかげで最初に作ったものから、どんどんクオリティが上がっていったので非常に印象的です。最初に手をつけて開発の最後までいじっていましたし。

オグロ　最初にそのシーンを見せてもらったときに、もうキャラクターのモーションがついている段階までできていたんです。でも、カメラワークや全体的なクオリティの底上げを考えて、何度もリテイクを出しました。

――**出来上がるまでには二転三転あったと。**

オグロ　そうですね。初めDSでどこまで演出的な表現ができるか全然わからなかったのですが、聞いたら画角(※)も変えられるということだったので、これはかなり幅広い演出ができるんじゃないかと思って。基本的にレイアウトからすべて作り直しました。

――**オグロさんの注文はけっこう多かったんですか？**

オグロ　イベントシーンをチェックする立場上、低めにオーダーするとどんどんクオリティが下がってしまうので、ちょっとずつ上をめざしていかないと(笑)。

藤田　容量的によく声も入りましたよね。1つのイベントで2、3分ぐらいの尺ですけど、これだけのクオリティのイベントシーンがストレスなく動くなんて思わなかったです。「DSってけっこういけるな」って(笑)。

――**そのほかのオススメシーンはどのあたりでしょう？**

オグロ　バブイルの塔のヤンのシーンですかね。カメラの位置を僕のワガママでワンカットだけ変えたので、そこを見てほしいです。かなりかっこよくできてると思います。

藤田　僕はゴルベーザが初めて登場するシーンですね。ここはカインとゴルベーザが一緒に出てくるという見せ場でもありますし、好きなシーンです。

――**それでは最後に、読者のみなさんに向けてメッセージをお願いします。**

藤田　オリジナル版のイベントシーンと今回のイベントシーンとで、もちろん2Dと3Dとの違いはあるのですが、キャラクターの配置などでも同じ部分と変化した部分があります。オリジナル版をプレイしながら今作をプレイしていただくと、より一層楽しめるんじゃないかと思います。

オグロ　オリジナル版に負けないように全身全霊を注ぎました。エンディングのスタッフロールのそのまた先までちゃんと見ていただけると、今回のDS版『FFⅣ』でいちばん伝えたかった「何か」を感じてもらえると思います。がんばってクリアしてほしいですね。



※ 画面内で見られる光景の範囲を角度で表したもの。画角を変えることにより、表情をアップにしたり町の全景を見せるなど、臨場感のある演出ができる。



Interview 4 Design Team　インタビュー 4

デザインチーム

本作のデザインイメージを決めるという大役をになったのが吉岡氏、田村氏、住氏らのデザインチームだ。都市やキャラクターごとの特色を出すために手を施したさまざまな秘訣を公開する。

透明感ある青色がイメージカラー

――世界観のイメージアートを制作するにあたって、初めにオーダーされたことは？

吉岡　天野喜孝さんのイメージ画そのままの雰囲気にしてほしいということでした。天野さん風の澄んだ空気感っていうのを意識して、「青みがかった透明感」を極力取り入れるように心がけました。

――いちばん苦労されたイメージアートはどれですか？

吉岡　キャラクターの集合絵（P.370参照）は時間がかかりましたね。描き上がったものを見て、自分でダメ出しを何十回と出しました（笑）。

――マップを作るときは、吉岡さんのイメージアートを元に田村さんが起こしたという感じですか？

田村　それもありますし、こちらから提示したものに手を加えていただいたのもありました。フィールド画面などは開発初期に「どうやって『FFⅢ』と違う方向性を出していこうか」とかなり悩みましたが、そこがある程度形になってきたあとはスムーズに進んでいきました。

吉岡　ある程度のBG（※）の方向性は田村さんから出していただいていたので、それらの地域に密着した生活・文化のイメージを重ねていきました。

田村　たとえばバロン城などはいちばん最初に行く場所なので、ゲームの最初の印象が決まるということもあり、王道の中世ファンタジーのイメージを出しています。

※ バックグラウンド。背景のこと。

窓枠からタルまで手作り！

――ご自分が担当された部分も含めてイチオシの見どころを教えてください。

吉岡　もう全部ですね。絞りきれないです。全部思い入れがありますので。屋根から窓枠から何から。ものすごい細かい指示を出してましたよね。

田村　たしか、ダムシアン城を作っているあたりで、これは本当に違うものにするつもりなんだってことを理解しました。

吉岡　「ここまで変えるのかっ！」って？（笑）

田村　旗やタルもひとつひとつの町ごとに全部個別に作ってますからね。

――サブキャラクターたちも、個別のモデルを作られたそうですね。

住　今作ではイベントを強化するということで、主人公以外のキャラクターもある程度キャラが立っていないと



アートディレクター
吉岡 愛理
スクウェア・エニックス
Airi Yoshioka
イメージアートのデザインと、BGやテクスチャーの監修を担当。『FF』シリーズの大ファンで、本作は「ファンの視点で作りたかった」と語る。



グラフィックデザイナー
田村 仁
マトリックス
Jin Tamura
マップの総括、テクスチャーデータの制作を担当。『FFⅢ』の制作終了直後に本作の制作に参加し、「身の引き締まる思いがした」とのこと。

イベントが盛り上がらないと思いました。そこで全員というわけにはいかなかったんですが、その世界に1人しかいないようなキャラクターは形を変えています。また、町の人がみんな同じだったらプレイしていて寂しいと思いましたので、各地の特色を出すようにいろいろなパターンを作りました。

吉岡　町にいる踊り子の力の入り具合にはビックリしましたね(笑)。

住　はい。踊り子にはすごく力を入れています(笑)。

――モンスターで印象に残っているものはありますか?

住　いちばんはオクトマンモスですね。オリジナル版のイメージにピッタリで、すごくよくできたので印象に残っています。足の動きも、それぞれの足ごとにプログラムを組んでますし。『FFⅣ』のボスは特殊な動きをするものが多いので、実はみんなプログラムを別にしてもらっているんですよ。

――モンスターを3Dに起こす際に注意された点は?

住　スーパーファミコン版のものからそのままモデルを作ると、色数が少ないので色味が単調に見えてしまうんです。そこで影を入れたり、中間色の照り返しの色を入れていくことで、色の複雑さが出るようにしました。



――モデルにしたのは基本的にドット絵の画像ですか?

住　あとは天野喜孝さんの画集です。モンスターがたくさん載ってるものを買ってきたり、スーパーファミコン版の攻略本に載っていた挿絵を見ながらモデリングしているものもあります。

――特に苦労したモンスターはどれでしょう?

住　最後のボスですね。形がすごくつかみづらくて、作りはじめる前にどういった形をしているのだろうかとスタッフと延々話し合いをして、実際に作りはじめる前の段階でかなり時間をとりました。



グラフィックデザイナー

住 貫吾

マトリックス

Kango Sumi

キャラクターモデルの作成を担当。DS版『FFⅢ』にも携わっており、そこから一歩進んだものを作るというプレッシャーがあったと語る。



バロン…中世ヨーロッパ風



ダムシアン…中近東風



ファブール…アジア風

お国柄に注目!

デザインチームがもっともこだわったという国ごとの地域性。紋章(P.375参照)が随所に取り入れられているほか、町の人の服装などにも国ごとの特色が出ている。

高みをめざして挑戦は続く

――制作を終えて、やり残したことや今後の課題などはありますか?

吉岡　同じテクスチャーを使い回している部分がいくつかあるので、もう少し時間があれば別のものに変えたかったです。もちろん出来ることは精一杯やりましたけど、次回作があるならそこにも気を配っていきたいです。

田村　プログラマーからは、これ以上はマップのデータを増やさないでほしいといわれましたね。実際、場所によっては、本当にギリギリで収めているんですよ。見せる部分とそうでない部分をもう少し区別するなど、今後はもっと頭を使うことになるかもしれません。

住　僕としてはやりきった感はあるんですが、次またやることになったらそれより上をめざさなければと思っています。たとえばキャラクターの髪の毛など細かいパーツの動きだとか、スペック上動かせるように作るのが厳しい部分だったんですが、そういうところを滑らかに表現できるようにしたいです。

――最後に読者のみなさんにひと言いただけますか。

吉岡　もう、本当に死力をつくしたので楽しんでいただければさいわいです。

田村　なかなかオリジナルの印象に並ぶのは難しいかも知れないですが、『FFⅣ』と聞いたときにスーパーファミコン版の画面と一緒に、DS版のシーンもいくつか記憶に残ってくれるとありがたいなと思います。

住　メインキャラクターたちだけではなくサブキャラクターやモンスターも、かわいかったり、かっこよかったり、ちょっとヘンな感じだったりと、それぞれ魅力を出せたと思います。そのキャラクターたちを好きになって、かわいがっていただければと思います。



Interview 5 Sound Team インタビュー 5

サウンドチーム

美しい映像を彩るのは、やはり美しいサウンドだ。DSの常識をくつがえすほど多くの楽曲とボイスを搭載できた秘訣を福井氏、仲野氏、神谷氏、野田氏に語ってもらった。

ケルト風のアレンジで新鮮さを表現

――どのようなイメージで曲をアレンジされていったのでしょうか？

福井　最初にコンポーザーの植松さんや時田さんと「どういう風にサウンドアプローチをしようか」という話をしたんですね。で、DS版の『FFⅣ』に関しては、なるべくオリジナル版のイメージを崩さないようにしようと決まりました。基本はあまり大きく変えないようにしながら、要所要所のみケルティックの要素を取り入れて、新しいイメージでよりよいサウンドを求めていきましょう、という方向にしたんです。そのため曲に関してはリメイクというより移植的な感じが強いんですよ。

――ケルティックの要素とはどういうものでしょうか？

仲野　植松さんが以前に『FFⅣ』の曲をアレンジした『ケルティック・ムーン』（1991年発売）というアルバムを出されているんですね。今回はそのアレンジの感じでやってほしいっていう話になったんです。ケルト音楽っていうと、イギリス北部（アイルランドなど）のケルト民族による情緒的で幻想的な曲調の音楽ですね。そのテイストを入れてほしいということで、それに使われるような楽器を取り入れたりしました。とはいっても、そのままの感じとはまた違うんですよ。あくまでも『ケルティック・ムーン』というアルバムのテイストを反映させたという感じで、植松さんのアルバムをかなり意識していると思います。

――ケルト音楽を特徴づける手法があるんですか？

仲野　メロディの場合だと、コブシというか、音程の揺れみたいなものを入れたりして、上下に揺れるような音にすると特徴が出るんです。奏法的にもケルトっぽい演奏というのもあるんですが、そういう手法を随所に取り入れてますね。あと、ユニゾンで複数の楽器が同じメロディを奏でる部分がけっこう多いんですよ。

ボスの声はボスらしく聞こえるように

――キャラクターのボイスは新しい要素なので、いろいろと気を使われたのではないですか？

神谷　絵があらかじめできていて、その尺にあわせて声を収録しているわけではなかったんです。絵ができあがるのと声の収録がほぼ同時進行だったので。そういう事情もあり、曲と効果音とボイスを全部あわせた動画を一度作って、それを時田に見てもらって指示を仰ぎながら完成度を高めていきました。



コンポーザー
福井 健一郎
Kenichiro Fukui

楽曲のアレンジを担当する。ほとんどのサウンドは元のデータがなかったため、「耳コピ」つまり実際に耳で聴いて再現したのだという。



コンポーザー
仲野 順也
スクウェア・エニックス
Junya Nakano

楽曲のアレンジを担当。オープニングムービーをはじめとする曲にケルト風のアレンジを加えた。DSとしては最高の出来映えだと語る。



――具体的にどのような作業をされたのでしょうか？

神谷　スタジオで収録に立ち会い、声のデータを整理して、それをコンピュータで加工しました。声はエフェクトをかけたものを時田に聴いてもらって、判断を仰いだんです。時田からの指示じゃなく、こちらから出したものに素直にOKが出たのがうれしかったですね。

――声にいろいろと加工されてるんですね。

神谷　そうですね。あたりさわりのないボイスから特徴が出ているボイスまで、同じ加工をしてしまったら差が出ないので、各シーンごとにあわせたり、ボスキャラなら威厳を保つように加工したり。当然ラスボスもそうですし。イベント関係のボイスの加工は、個人的にうまくできたんじゃないかと思っています。

――曲や効果音、ボイスが加えられたイベントシーンをご覧になった感想はいかがでした？

神谷　自分はボイスと効果音で、何度もイベントを見てはあわせるという作業をやっていたこともあり、できあがりを知っていたんですけど、よくしゃべるなあと(笑)。

福井　最初、音声リストを見たときにすごいセリフの量があったんですよ。「これ全部DSで再現するんですか？」という話を時田さんにしたことがありましたけど、限られた容量によく収まったなと思います。

自信作を聴いてほしい

――制作段階でいちばん苦労した思い出をお聞かせください。

福井　あえて言えば、いかにスーパーファミコンの頃のテイストを壊さずにDSに落とし込むか、というところですね。スーパーファミコン独特の音の鳴り方があるんですが、同じ譜面を普通に再生してもスーパーファミコンとはかけ離れたものになってしまう。全体のサウンドのイメージが、昔からのファンの方に「なんかコレ違うんじゃない？」って聴こえてはまずいというのがありましたね。これは曲の音符データだけでは完結しないもので、DSの内蔵音色データをいろいろ変えたり、やりくりして近づけていく必要があったんです。これには野田の作業が密接に関係していましたね。

――野田さんは、そのあたりのご苦労は？

野田　当時のサウンドトラックも参考にしつつ、音をいい感じに修正していきました。ただ、サウンドトラックにすべての曲が入っているわけではなかったので、元を聴くことができない曲もけっこうありました。あるのかないのかわからないけど、ネット上の情報を見るとどうもあるようだ、というような感じで(笑)。植松さんに聞いてもわからなくて、いろいろ調べてやっと判明して入れたというのが数曲あったんですよ。それに制作の最後のほうになってから必要な曲が出てきて、容量を減らして無理やり入れた、ということがありました。

――どういう手法で容量を減らしたんですか？

野田　別の曲で使っている音源を使い回すようにして、空き容量を調整して入れました。

――いろいろなご苦労があったんですね。では、最後に読者に向けてひと言ずついただけますか？

神谷　もう楽しんでくださいとしか(笑)。今回は新たにボイスが入ったので、それを聴いていただきたいです。

野田　オリジナル版と聴き比べて、楽しんでいただければさいわいです。

仲野　ケルティック曲を聴いてもらいながらゲームを楽しんでいただければうれしいです。あと、オープニングも僕がやったので、オープニングムービーの曲もぜひ聴いてください。

福井　なんと言ってもですね、やはり感動の演出と音楽でつづる、心にしみ込んでくるようなエンディングです。ぜひ見て、そして聴いてもらいたいですね。ストーリーを全部クリアして、最後までたどり着けば必ず感動しますよ!!



SE・ボイス制作

神谷 智洋

スクウェア・エニックス

Tomohiro Kamiya

DS版『FFⅢ』から引き続きSE(効果音)の制作を担当。ボイス全般の総括にも携わる。「今回も音に関する資料が残ってなかった」のだとか。



シンセサイザーオペレーター

野田 博郷

スクウェア・エニックス

Hirosato Noda

曲のデータをDSの音源に変えるオペレーターを務める。DSのタイトルの開発は今回初めてということで、制作当初は不安もあったという。



Interview 6
Voice Actor
インタビュー 6

ローザ 甲斐田裕子 × セシル 程嶋しづマ

繊細な心を持つ主人公セシルと、彼を暖かく見守るヒロインのローザ。彼らの声を担当した程嶋さんと甲斐田さんに、役作りのためにしていたことや収録のときの秘話を伺った。

本人が驚いた主役抜擢

——今回のお仕事が決まったときのご感想は？

程嶋　びっくりしましたよ。僕はけっこう『FF』シリーズが好きで遊んでいたので「え？　ホントに！」とか、「セシル役でいいんですか？」とか、いろんな気持ちが混在してましたね。やっぱりビッグタイトルだし、イメージというのがありますから、これはたいへんだなあと。

——『FFⅣ』にどんなイメージを持たれていましたか？

程嶋　なんとも切ないストーリーという印象ですね。実際にプレイしていたときも、泣きながらプレイしていましたし。素敵な物語だと思っています。

——甲斐田さんは役が決まったときいかがでしたか？

甲斐田　私も「うそ！」と思いました。オーディションを受けた段階で「まあ、私じゃないだろうな」って思っていたので。アニメでも、これまであまりヒロイン役をやったことがなかったんです。かわいらしい女の子役は。吹き替えでは何度かあったんですけど。

——『FF』に持っていたイメージはありますか？

甲斐田　自分がプレイしたシリーズでいちばん古いのが『FFⅥ』なんです。ずっと、ゲームはやらせないぞっていう家に育ってきたので（笑）。やっと手に入れたのが『FFⅥ』『FFⅦ』あたりで。そこからさかのぼって『FFⅤ』『FFⅣ』も遊んだんです。

——以前に遊んだ『FFⅣ』に持たれていた印象は？

甲斐田　やっぱり素敵なストーリーだなと思ってました。ゲーム好きの友達に聞いても、『FFⅣ』っていうのは奇跡の名作みたいに思っている人が多いですね。そういう作品だったので、なおさらプレッシャーを感じました。

——実際にお仕事をされてイメージは変わりましたか？

程嶋　僕はいただいた台本を読んで、過去の作品を遊んだことを思い返しながら改めて自分のイメージ作りをしましたので、変わったというのはないですね。ファンの方はそれぞれ印象が違うのかもしれませんが、自分の解釈で演じました。あとはディレクターの時田さんにおまかせすればいいかと（笑）。

——甲斐田さんはいかがでしょう？

甲斐田　すごく親近感を持てるようになりました。私がやるんだなあって思う親近感ですね。あともう一度プレイしてみたいなあと思うし、すごい名作なんだってみんなに言ってやりたい（笑）。しかも私がやってるんだって早く言いたかったですけど、なかなか言えなかったです。

——実際、スタッフと声優さんが発表されてから、周りに変化はありましたか？

程嶋　もうびっくりしましたね。しばらく連絡をとってない友達からメールが来て「マジで？　おかしいよ」とか、「スゲーッ！」とか、みんな驚いてましたね。いやースイマセンって感じです（笑）。

甲斐田　私も同じく、みんなからメールが来ました。「やるんだね、すごいね、がんばってるね」とか。みんな見てるんだなって。いろんな情報、どこから仕入れてきたのかわからないんですけど（笑）。

普通に『FF Ⅳ』を楽しくプレイしていました。



役をつかんだきっかけ

――役作りのためにされたことはありますか？

程嶋　ゲームボーイアドバンス版の『FFⅣ』をやり込みました。普通にハマっちゃいましたね。もうエクストラダンジョンも全部やって、それに「ピンクのしっぽ」を手に入れるためアラームを千個取ってプリンプリンセスを呼び出して……とひたすら遊んでましたよ。人数ぶんのアダマンアーマーを手に入れたところで「何で始めたんだっけ？　ああそうだ、セシルの役作りだ」と我に返りました（笑）。

甲斐田　私はもう、ひたすら若さを取りもどそうとしてました（笑）。今までわりと年上やクールな役が多かったから、「かわいくしなきゃ！」っていうことを意識してました。低い声を使ったり、ドスのきいた声のほうがやりやすいと思っていたんですけど、時田さんに「姉さん女房みたいな感じでいいんですよ」と言ってもらえたことで、ちょっと気が楽になりました。

――ほかに収録時の注文はありましたか？

程嶋　あんまり作り過ぎない感じでと言われましたね。ドラマは周りで起こっていくんで、セシルはプレイヤーの目線で演じればいいよと。

甲斐田　本編の収録よりも、最初に宣伝用のための音声を2人で録ったときにいろいろありましたね。あれがよかったんですよ。お互いにセシルをつかみ、ローザをつかむことができました。役をつかむのに、あの収録のときがいちばん身になったような気がします。そのときにちょっとトーンを落としてみるとか、感情的に演じるとか、いろんなパターンを録ったんです。それで「そう返ってくるんだったらこう演じてみるか」という感じで、お互いの呼吸が読めるようになりました。

程嶋　けっこう録り直しましたよね。だから1人でというよりも甲斐田さんとの関係のなかで、セシルとローザが作られていった気がしますね。

甲斐田　最初はかわいらしくとか、若々しくとか意識していたんですが、何度も録っていくうちにだんだん自分に近づけていったというか、自分が近づいていったというか。甲斐田裕子と程嶋さんの会話になっていけたのがよかったのかな、と思うんです。それで、そのまんまの状態で本編を録っていけました。



──それぞれのキャラクターを演じてみて、自分と共感できるところはありましたか？

程嶋　僕もけっこう考え込みます。煮詰まったりすると、セシルみたいな感じになるんで。だから、普段の自分と、煮詰まっているときの自分を近づけて演じた部分はありますね。

甲斐田　よくローザはセシルを選ぶのか、カインを選ぶのかっていう話題になりますが、やっぱりセシルなんだなっていう気持ちはすごくよくわかります。カインは「がんばれ！」って言っておけば1人で生きていけそうですよね（笑）。でもセシルは、そばにいて世話を焼いてあげないと「ダメだなこの子は」と思います。姉さん女房として旦那の尻を叩いていくという、気の強い部分はローザと似てるかな。

──演じやすかったですか？

甲斐田　そうですね、若さを抜きにすれば（笑）、そこがいつも頭にあったので。最初は悩みましたけど、最終的には楽しかったなあと思います。

ギルバートを演じてみたい!?

──ほかに好きなキャラクターはいましたか？

程嶋　みんな素敵なキャラクターでしたよ。特にカインはカッコいいですね、やっぱり。

甲斐田　やりたかった？

程嶋　いや、やれないです（笑）。

甲斐田　私はパロムとポロムが好きなんですよ。特にあの有名なシーン。自分にはできないけど、かわいいなって思ってすごく好きです。

程嶋　あれはいいシーンですよね～。もう、泣けますよ。

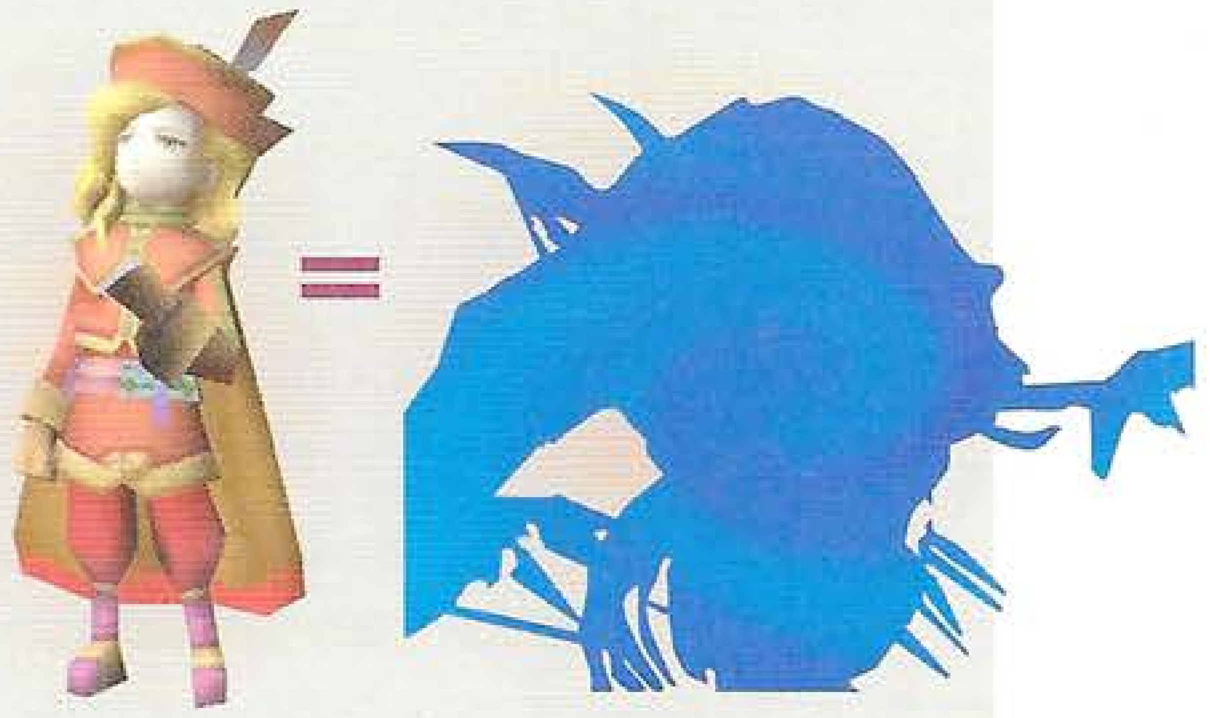
──やれるやれないを抜きにして、演じてみたいキャラクターはいますか？

程嶋　全部やりたいけど、特にギルバートかな。セシルと同じで、何かダメな感じが好きなのかもしれないですね。けど、最終的に成長していくじゃないですか。崩壊した国を自分がもう一度立て直すっていう。

意外な配役……？



実は**バルバリシア役も甲斐田さん**である。



ちなみに程嶋さんが演じてみたいというギルバート役の堀川りょうさんは**ゼロムスの声**も演じている。

甲斐田　30年ぐらいたったらゴルベーザとかは？

程嶋　ゴルベーザは、たいへんな人生を歩んでますよね。ずっと操られてたんですから。あの人はどこへ向かうんだろう。幸せになってほしい（笑）。

──甲斐田さんはいかがでしょう？

甲斐田　やっぱり自分の役がいちばんかわいいです。でもどちらかっていうと、バルバリシアのほうが演じやすかったです（笑）。

程嶋　何か生き生きとやってましたよね。

甲斐田　ローザで抑えてたぶん、思いっ切りできるみたいな。楽しかったな（笑）。



程嶋 しづマ

Shizuma Hodoshima

M.T.プロジェクト所属。千葉県出身。学生時代から演劇を志し、現在は舞台俳優のほか、アニメやゲームの声の出演を中心に活動する。『FF』シリーズの大ファン。



甲斐田 裕子

Yuko Kaida

賢プロダクション所属。落ち着いたハスキーボイスのため、アニメでは大人の女性を演じることが多いという。外画の吹き替え、舞台女優としても活躍中。

セシルって放っておけないタイプですよね。



──実際に声が入ったイベントムービーをご覧になって、特に印象に残ったシーンがあれば教えてください。

甲斐田　やっぱり最初のシーンになっちゃいます。「私の好きなセシルは…。」ですね。姉さん女房なところが、よく出てるんじゃないかなと。

程嶋　僕は暗黒騎士からパラディンになるシーンかな。あそこは演じたときに、イメージがパッと浮かびました。

収録時のエピソード

──ゲームの収録と、アニメや映画の収録で違う点はありますか？

甲斐田　ゲームの場合って、いつもは1人ぼっちですごく寂しい収録なんですよ。分厚い台本だけ渡されて、小さいブースでしゃべりつづける場合が多いんです。でも、今回はそうじゃなかったから「さすがスクエニさん」って思いました(笑)。やはり、ほかの人との絡みがあってこそ出てくるセリフとか、ニュアンスってあるじゃないですか。そういう意味で今回はゲームの収録という感じはしなかったですね。

──ほかのキャストにベテランの方が多かったのですが、意識はされました？

程嶋　一緒に収録ブースに入ると皆さん空気が違うんですよ！　それぞれいろんな空気感を出してくるんですよね。すごいなあと思いました。いちばんインパクトがあったのが、銀河万丈さんですね。

甲斐田　やっぱり(笑)。

程嶋　フースーヤ役の銀河万丈さんと甲斐田さんと3人のシーンを録っていたときのことなんですけど、ピーンとすごい張り詰めた空気があったんですね。確かいちばん最後に録ったシーンだったのかな。もう空気が張り詰め過ぎてて「ああこれは、トチれない……」って(笑)。あの緊張感がたまらなかったです。

──では最後に、ファンの方々にひと言ずついただけますでしょうか。

程嶋　一緒に冒険しましょう！　素敵な作品だと思うので、存分に楽しんで遊んでください。

甲斐田　みなさんのなかにそれぞれセシルやローザのイメージがあると思うんです。ひょっとしたら、それと比べてちょっと違うぞって思うかもしれないですけど、そこは目をつぶっていただいて、新しい『FFⅣ』を暖かい目で楽しんでいただけたらと思います。感動的なシーンにも、みなさんの想像を壊さない程度に私たちの声が入っていますので、楽しんでいただけたらうれしく思います。ストーリーは文句なしにおもしろいので、『FFⅣ』を知らなかった方は、程嶋さんのようにじっくりやりこんでください(笑)。

印象的なシーン



程嶋さんのオススメ



【光と闇】試練の山で過去の自分を断ち切ったセシルは、暗黒騎士からパラディンに生まれ変わる。



甲斐田さんのオススメ



【セシルの苦悩】バロン王の不本意な命令に逆らえず、弱音を吐くセシル。それを見かねたローザが叱咤する。



Interview 7 Theme Song　インタビュー 7

テーマソング制作
植松伸夫×時田貴司×伊田恵美

テーマソング『月の明り』を歌っているのは、公開オーディションで選ばれた伊田恵美さん。そのオーディションの模様とレコーディング中の裏話を作曲の植松氏、時田ディレクターとともに披露してもらった。

テーマソング誕生秘話

——『愛のテーマ』という曲に歌詞をつけてテーマソングにしようと思ったきっかけをお聞かせください。

時田　まず、歌をやろうかやるまいかという課題がありました。ゲームに歌を入れるのは、今ではめずらしくなくなってきてるので、歌を入れるなら何か意味を持たせなくてはならない。だったらDS版で歌を入れることに意味を持たせよう、という具合に決まっていきました。『愛のテーマ』になったのは本作のテーマにあっていると思ったからです。僕としても印象に残ってる曲でしたし。

——曲名が『愛のテーマ』から『月の明り』に変わっていますね。

時田　『愛のテーマ』はもともとBGM用のタイトルだったんです。このままだと『愛の賛歌』みたいになるので、独立した世界観のあるタイトル、しかも『FFⅣ』の流れをくんでいるようなタイトルがいい、ということで変えました。最初は「月を見上げてどういう思い……」というコンセプトだったので、ストレートに「月」にしようかと。でも結局は、サビでリフレインにしている部分をタイトルにしました。

——最初からボーカルは公開オーディションで決めようというお話だったのですか？

時田　ボーカルについては著名な歌手とのタイアップも考えたんですが、オリジナル版『FFⅣ』が出てから16年がたっていて、その頃のプレイヤーさんのなかに、いま音楽をやっている人がいるかもしれない。せっかくだからオリジナル版を遊んでくれた方にボーカルをやっていただきたい、という思いがありました。それで「オーディションもアリだよね」という話になりましたね。冒険してみようか、と。

——ご自分で作曲された曲に歌詞をつけるという話を聞いたとき、植松さんはどう感じられましたか？

植松　オリジナルを作ったときに、トキちゃん(時田氏)



が勝手に歌詞をつけて歌ってたんですよ。だから以前から歌詞がつけられるだろうな、とは思ってたんです。それがこんなにオフィシャルな感じで実現するとは、正直思ってなかったですけど(笑)。でもオーディションはおもしろかったですね。

——ゲーム中にこのテーマソングをどのくらい流す予定だったんでしょうか?

植松　もう、ここぞというところでガツンと1回ですね。これがもしCMにしか使いませんっていうのだったら、あまり乗り気にならなかったかもしれません。なんか、CMだけで使われる曲って好きじゃないんですよ。やっぱりゲーム中でも流れてほしいんです。実際にテーマ曲が使われているシーンを見たんですけど、演出込みでいいシーンでした。要チェックです。

——作詞にあたって意識されたこと、難しかったことなどありますか?

時田　そんなに難しくはなかったです。オリジナルのときも「君の名前、白魔道士～♪」と歌詞をつけて歌ってたんで。ただ、今回の制作にあたってセシルとローザの関係だけではなく、いろいろな解釈ができるようにしたいな、という思いがありまして、そこをどうするかは少し考えました。その結果、やっぱり初心にもどって「君の名前」から始めようと。ほかのに変えてもよかったんですが、こっちのほうがテーマがズレないというか、オリジナル版の制作時と今の気持ちがつながるんです。

——曲のアレンジはどうされたんですか?

植松　アレンジは、僕と一緒にバンド『THE BLACK MAGES』をやってるキーボード担当の福井(福井健一郎氏)です。僕の希望はまずバラードにしてほしいというのと、ピアノやストリングスは生でやってくれと。あと、ソロには笛系を入れてくれと伝えました。そうしたらその通りに仕上がってきました。いつも一緒にやってるからやりやすかったですよ。

時田　笛は何を使おうかとみんなで話しあったりしましたね。それで、ケルティックミュージックに使われているような素朴な味が出るものがいい、ということになりまして、オカリナを採用したんです。あのオカリナはいいですよね。



800人から選ばれたボーカリスト

——伊田さんがオーディションに応募されたきっかけというのはなんだったのですか?

伊田　公募のことをインターネットで知りまして。確か募集期間は2カ月くらいあったはずですが、私が知ったのは締め切り2週間前ぐらいです。ギリギリでしたけど、ゲームが大好きだったので、すごくワクワクして「こんないい企画があるんだ」と思い、すぐに応募しました。

——実際に選ばれたときはどうされました?

伊田　寝込みました(笑)。やっぱり東京にいる間はことの重大さの実感がなくて、北海道の家に帰ってから改めて「『FF』ってでかいなあ……どうしよう」って思ったら熱が出てきて、3日間寝込んでしまいました。これはラグナロクとエクスカリバーが同時に突き刺さるくらいの衝撃でしたよ。

——オーディションの選考方法はデモテープを送ってもらって選ぶ方式だったんですよね?

時田　ええ、800を超える応募がありましたね。それを全部聞いて、まず印象に残った作品を選考しました。それ以降は曲を聴きこみながら書類を見て選びました。まる4日ぐらいはかかりましたね。CDプレーヤーを3台使って数回に分けての選考でした。



伊田さんの手紙

伊田さんの応募作品は、自ら打ち込みした『愛のテーマ』だった。同封の手紙には『FFⅣ』への思いがつづられている。



――1回目の選考でどのくらいまで絞られたんですか？

時田　だいたい100ぐらいだったと思います。

植松　なかにはうまい人もいましたよ。絶対この人、音楽で食ってるなって言えるような。あと、プロダクションに所属してるなって感じの人もいましたね。年齢も10代後半から60代まで幅広かったですし。60代の方は、ロックバンドのボーカルをしていたプロですね。応募者の男女比率は女性のほうが多かったかな。

時田　全体の6～7割は女性でしたね。海外からの応募もけっこうありましたし。そのなかで3人を選考して、最終的に伊田さんに決まりました。

――選考で特に苦労された点はありますか？

植松　選考すべてで本当に頭を悩まされました。歌が上手だったり、ルックスがいいなど、いい人がたくさんいすぎました。ただ、トキちゃんが「『FFⅣ』を理解してくれる人に歌ってほしい」と言ってたのが念頭にありましたからね。もちろん歌が上手っていうのが前提ですよ。ただ、そういうのを踏まえるとやっぱり伊田さんがいちばんだったのかなって思います。

――最終的な決め手となったのはどこでしょうか？

時田　声の不思議さと、やっぱり『FFⅣ』に対する思いかな。手紙に書かれた『FFⅣ』への思いが印象的だったのと、応募書類に添付されていた歌詞カードにカインのシールが貼ってあったりとか……。やはり『FFⅣ』を理解してくれてる人というのが大きいですね。

――伊田さんは選ばれる自信はありましたか？

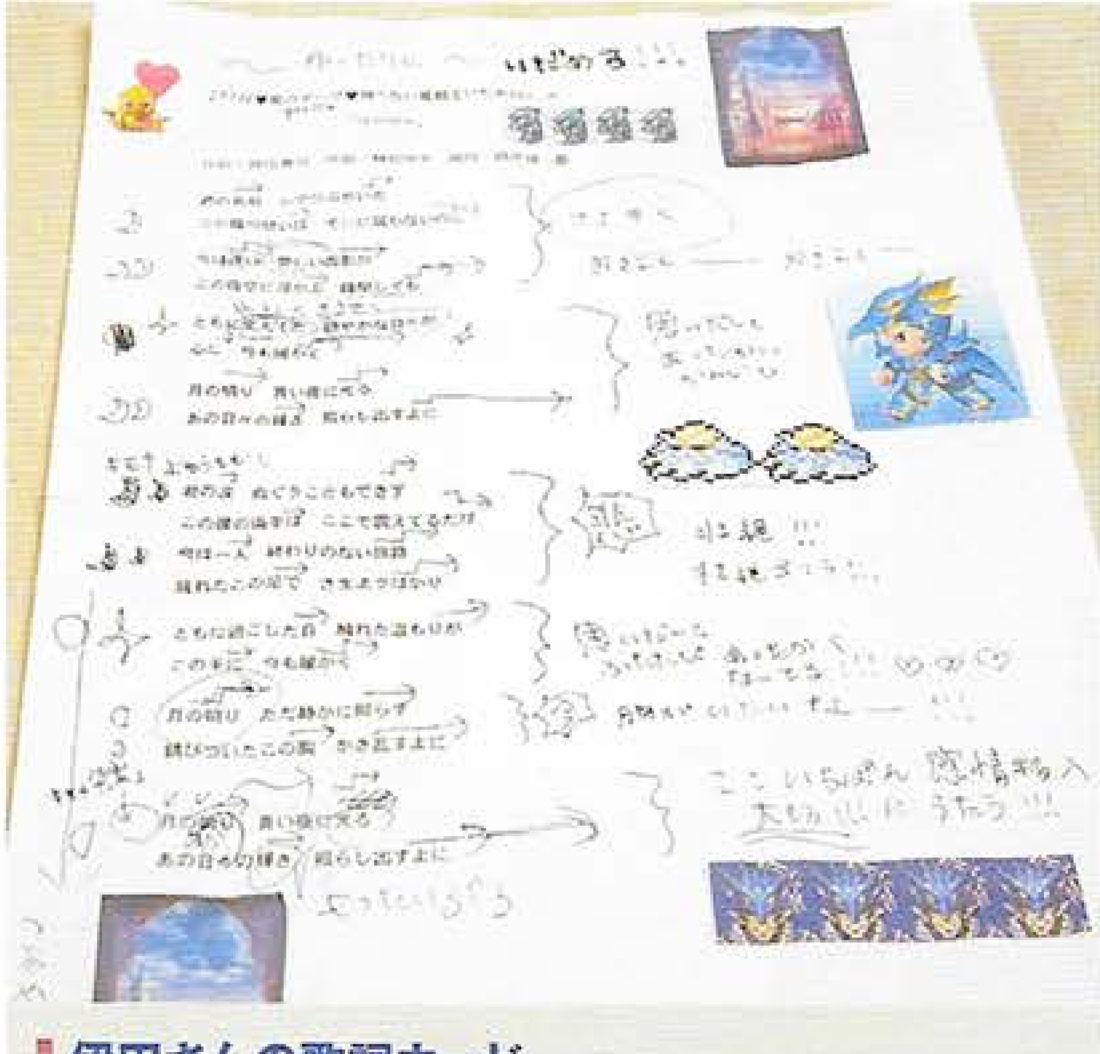
伊田　絶対受かると思ってました！　……というのはウソです（笑）。受かる受からないというよりも、ただ「歌いたい」「曲が呼んでる」という一念だけです。

植松　でも、そういう思いってデモテープや手紙を通じて伝わるものかもしれないですね。もちろん歌が上手に越したことはないけど、その人が本当にそれをやりたいかどうかが重要だと思うんですよ。やっぱり、テーマソングを歌う人が「本当にこのゲームをプレイしたいのか」という課題が根本にあって、彼女はこの課題をクリアしたんですよ。

レコーディング時のエピソード

――伊田さんは初のレコーディングで緊張されました？

伊田　はい、緊張しました。ずっと『FF』が好きで憧れていたものですから。そのテーマソングを歌うことになるなんて、ありえないと思ってすごく緊張しました。でも、ゲームの制作過程を間近で見られた感激のほうが大きかったかな。子供の頃に感動して遊んだゲームはこんな風に作られてたんだって。みなさんのもの作りに対する情熱が伝わってきて、私も『FF』の制作にかかわるならいいものを作りたいと思いました。でも実際は指示されたことができなくて、悔しくて泣いたりしたんですけど……。



伊田さんの歌詞カード

練習中やレコーディング中にアドバイスされたことを伊田さんが歌詞カードに書き込んでいる。練習期間は1週間ほどで、本番収録は半日という過密スケジュールだったらしい。

時田　でも、あんまり声は震えなかったよね。もっとビビるかと思ってたけど。

伊田　おふたりが私の目の前にいたので緊張しましたよ。でもそこを乗り越えてやろうと思ってました。

植松　僕は本番中に伊田さんがつぶれてしまうのをいちばん危惧してました。もちろん声は震えるだろうし、音程もあやふやになるだろうし、リズムをとれなくなる可能性も十分あるでしょうし。初めての人ということで、何よりそれが心配だったのですが、いざスタジオに入ったら顔つきも変わって、この子は度胸があるなって思いましたね。この声なら大丈夫かなと。

――そのときはどんな心境だったのでしょうか？

伊田　カインのようなセシルのような。追い込まれている自分と、歌のなかのボロボロの人の心情が重なって、せつない感じに歌わせていただきました。

――その心情がいろいろと書き込みされた歌詞カードに現れていますね。

伊田　北海道で印刷したものを東京に持ってきたんで



コンポーザー
植松 伸夫
有限会社SMILE PLEASE

Nobuo Uemastu

『FF』シリーズ全般の作曲を手がけ、本作でも曲のアレンジの方向性を決めた。仕事後においしくビールを飲むため、本番収録中は非常に真剣だったと語る。

すよ。植松さんに言われたことや、時田さんのアドバイスが書いてあります。

——特徴的な歌い方は指示されたことなんでしょうか。

植松　初めは指示したんです。でも、指示どおりだと伝わってこないし、彼女も歌いにくそうにしていたんで、最後は伊田さんの歌いたいようにやってもらいました。自由にやってもらったら、そっちのが全然よかったんですよ。だからあれは“伊田さん流”ですね。

——曲が入ったムービーをご覧になった印象はいかがでしたか？

伊田　豪華な声優陣のうしろで自分が唄ってるなんて！いちプレイヤーだったはずなのに、実際に私の声が流れているのを見て「ドッキリじゃないか？」と思いました。正直、まだ実感がわかないんですよね。

初心にもどった象徴的な歌

——今回の作品を振り返っていかがでしたか？

時田　16年前はオリジナル版を14人くらいで作ったんですが、今回は時間がないなかでその10倍どころじゃない人数、何百という方々にかかわっていただき、また新しいプレイヤーさんに遊んでもらえるというのは非常に感慨深いです。僕もオリジナルを作った頃の気持ちにもどるような、初心にもどる気持ちになれました。伊田さんの存在が象徴的ですね。作品をプレイされたうえで、みなさんの感想を楽しみにしてます。

伊田　今まで『FF』のイメージソングを歌われた方で、ここまでゲーム好きなボーカリストはいなかったと思うんです。私の歌を聴いて、私がボロボロのカインのようになったことをユーザーの皆さんはわかってくれると思います。ぜひ歌を聴いてみてください。

植松　16年前って、僕らはそれでメシを食っていたわけですが、今振り返ると素人に毛が生えたようなレベルだったと思うんです。でも、アマチュアって金儲けよりも「いい作品を作りたい」という気持ちが強いんですよね。いい意味で“青さ”がある連中ばかりが集まってたんですよ。2007年が、1作目の『FF』が出てから20周年になるわけですが、その記念すべき年にボーカルで採用になったのがプロ中のプロではなく、やっぱり素人に毛が生えたような伊田さんだったというのは、象徴的だなと思いました。あの頃のもの作りへの“青さ”を思い出せた気がしています。プロであること、生活のため金を稼ぐのはもちろん必要ですが、どこかでアマチュアの心、純粋にいいものを作りたいという思いを再確認できました。ひょっとしたら10年後、僕らが伊田さんから仕事をもらうようになってるかもしれないね（笑）。

月の明り　ファイナルファンタジーⅣ 愛のテーマ

作詞：時田貴司　作曲：植松伸夫
編曲：福井健一郎　歌：伊田恵美

君の名前　心でつぶやいた
この僕の想いは　そこに届かないのに

今は遠い　愛しい面影が
この夜空に浮かぶ　瞳閉じても

ともに笑えてた　穏やかな日々が
心に　今も暖かく

月の明り　青い夜に光る
あの日々の輝き　照らし出すように

君の涙　ぬぐうこともできず
この僕の両手は　ここで震えてるだけ

今は一人　終わりのない旅路
疲れたこの足で　さまようばかり

ともに過ごした日　触れた温もりが
この手に　今も暖かく

月の明り　ただ静かに照らす
錆びついたこの胸　かき乱すように

月の明り　青い夜に光る
あの日々の輝き　照らし出すように



エグゼクティブ
プロデューサー／
ディレクター
時田 貴司
スクウェア・エニックス

Takashi Tokita

本作では開発の総指揮をとりつつ、『月の明り』の作詞も手がける。テーマソングを歌うボーカルは、『FFⅣ』を愛してくれている人と最初から決めていたという。



テーマソング
ボーカリスト
伊田 恵美

Megumi Ida

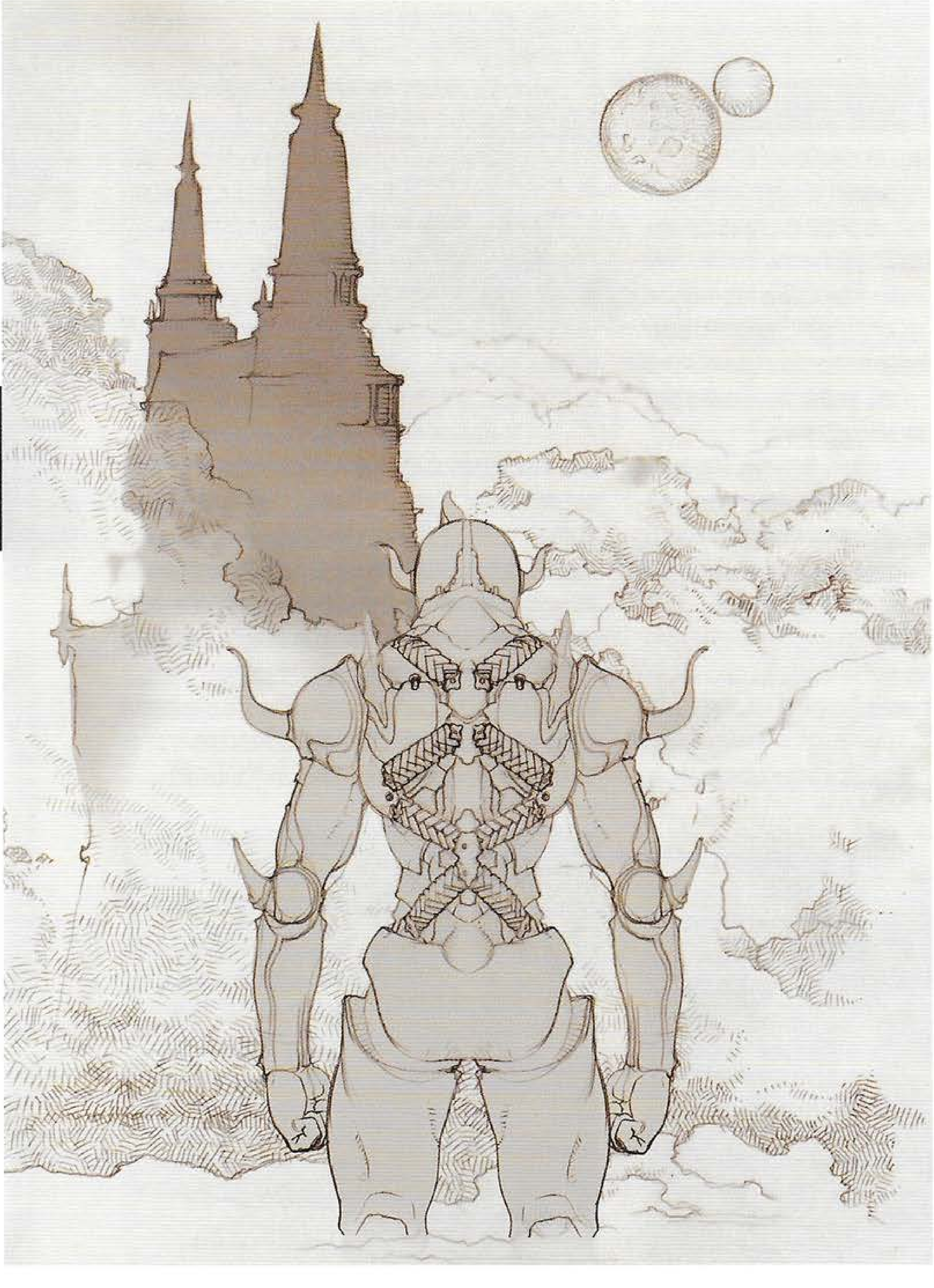
北海道出身。公開オーディションでテーマソングのボーカルに選ばれる。ふだんはお笑い系の「バカ音楽」を志し、ライブ活動を行う。好きなキャラクターはシド。

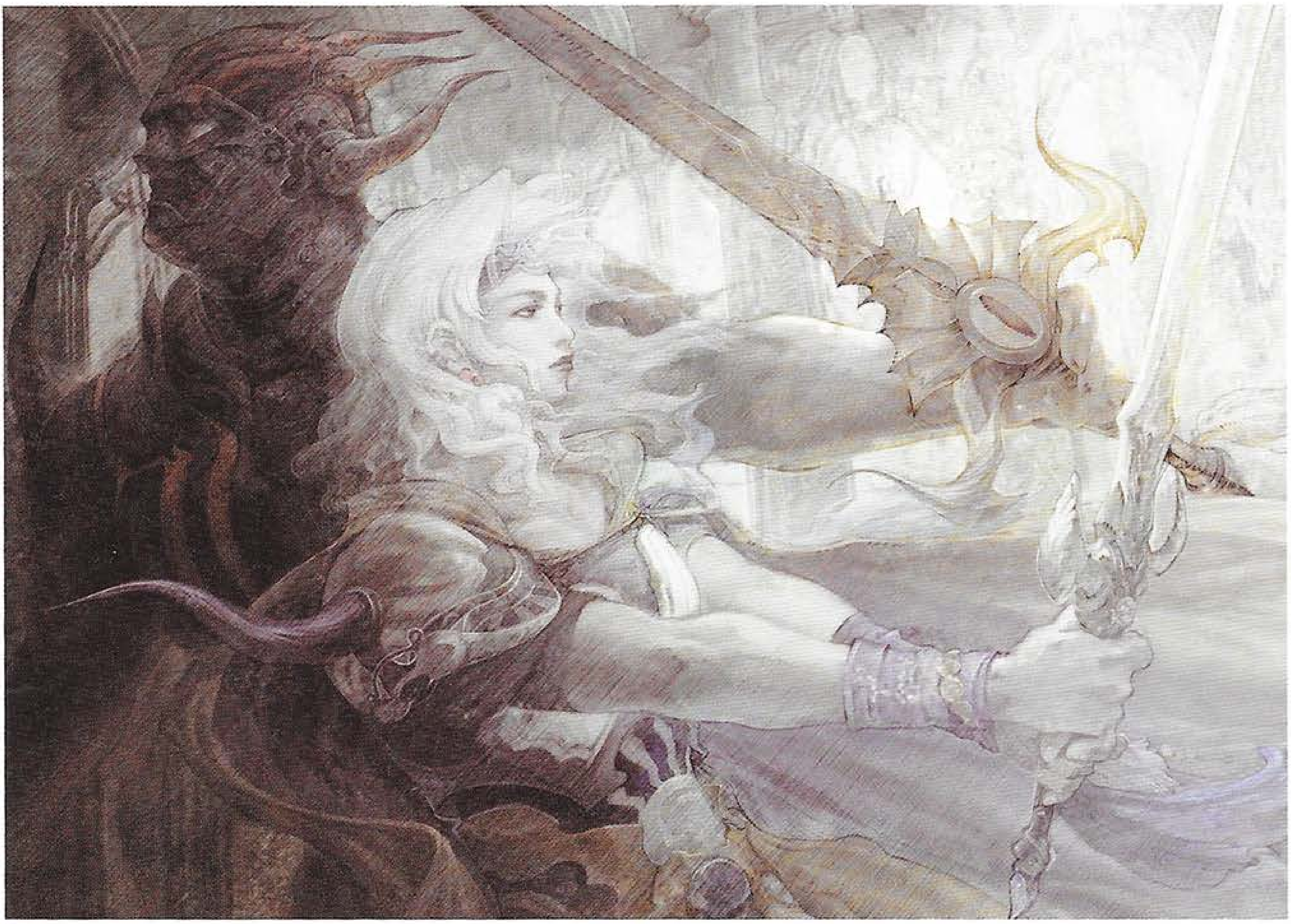
Illustration Gallery
イラストギャラリー

生まれ変わった『FFⅣ』の世界観を堪能できるイラストや設定画を
一挙公開。ここでしか見られないマル秘イラストも掲載している。

キャラクター

月と暗黒騎士（画：オグロアキラ）





暗黒騎士とパラディン（画：吉岡愛理）

黒と白のセシル（画：吉岡愛理）





仲間たち（画：吉岡愛理）

セシルとカイン（画：吉岡愛理）





ブログ用イラスト（画：吉岡愛理）

左は公式ホームページ用のブログ（FINAL FANTASY Ⅳ 開発室）の記事「世界を旅する感覚を！アートディレクターのご紹介」で掲載されたもので、モンスターを倒したパラディンのセシル。下は「発売直前〜最後の小ネタ特集」で掲載されたもので、幼少期のセシルとのこと。





バロン城イメージ（画：オグロアキラ）



バブイルの塔（画：吉岡愛理）



バロン城全景（画：吉岡愛理）

幾度も描き直して決定したというバロン城の全景イメージ。空や湖に使用されている透明感のある青色は、作品全体のイメージカラーにもなっている。

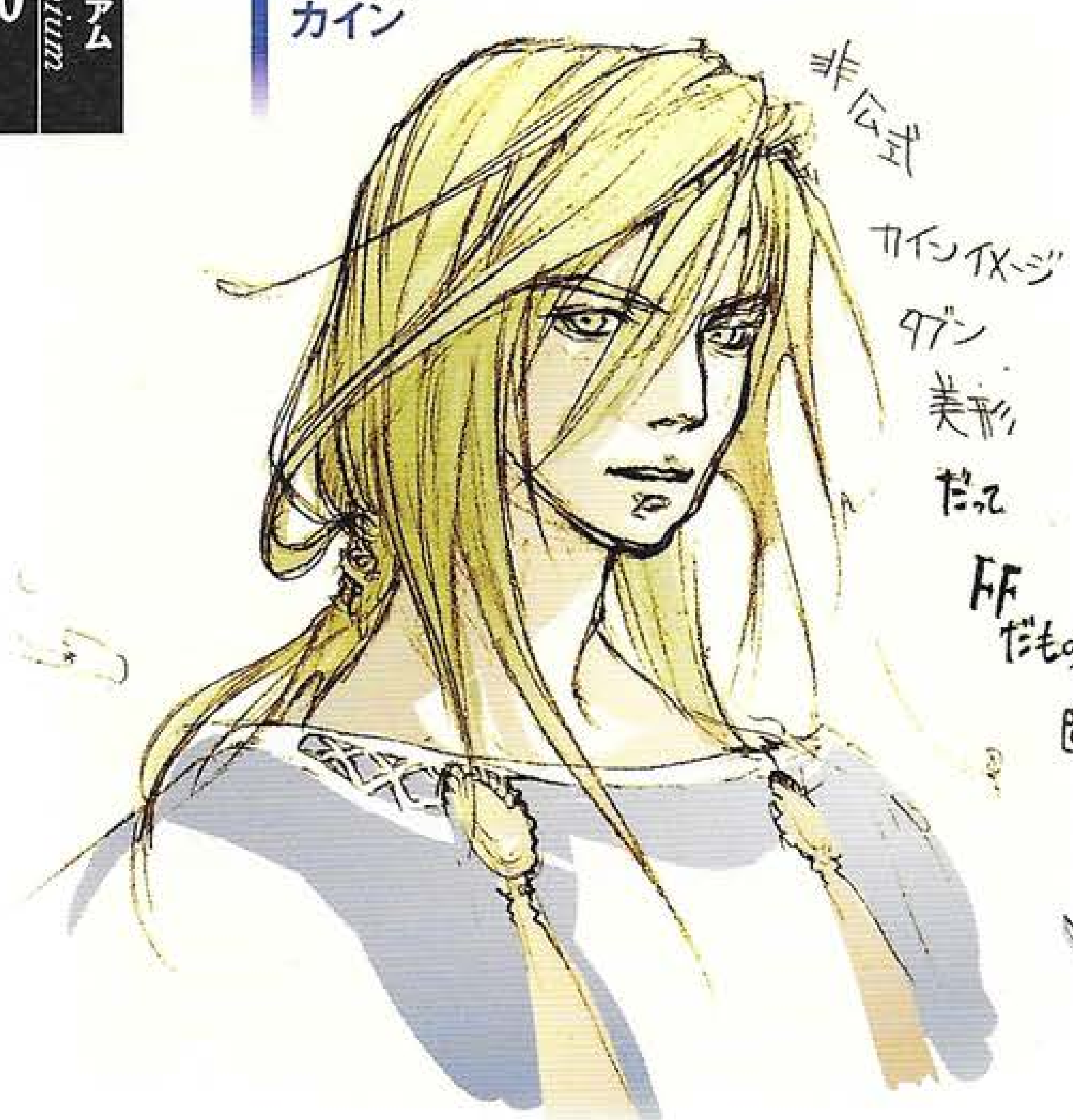
セシル
（暗黒騎士）



セシル
（パラディン）



カイン





ローザ









ローザの手の部分に施された装飾は、袖のレースをルビーの指輪で止めている。画面では見えないような細かい部分までCGで再現されているのだ。

リディア



ゴルベーザ



サブキャラクター



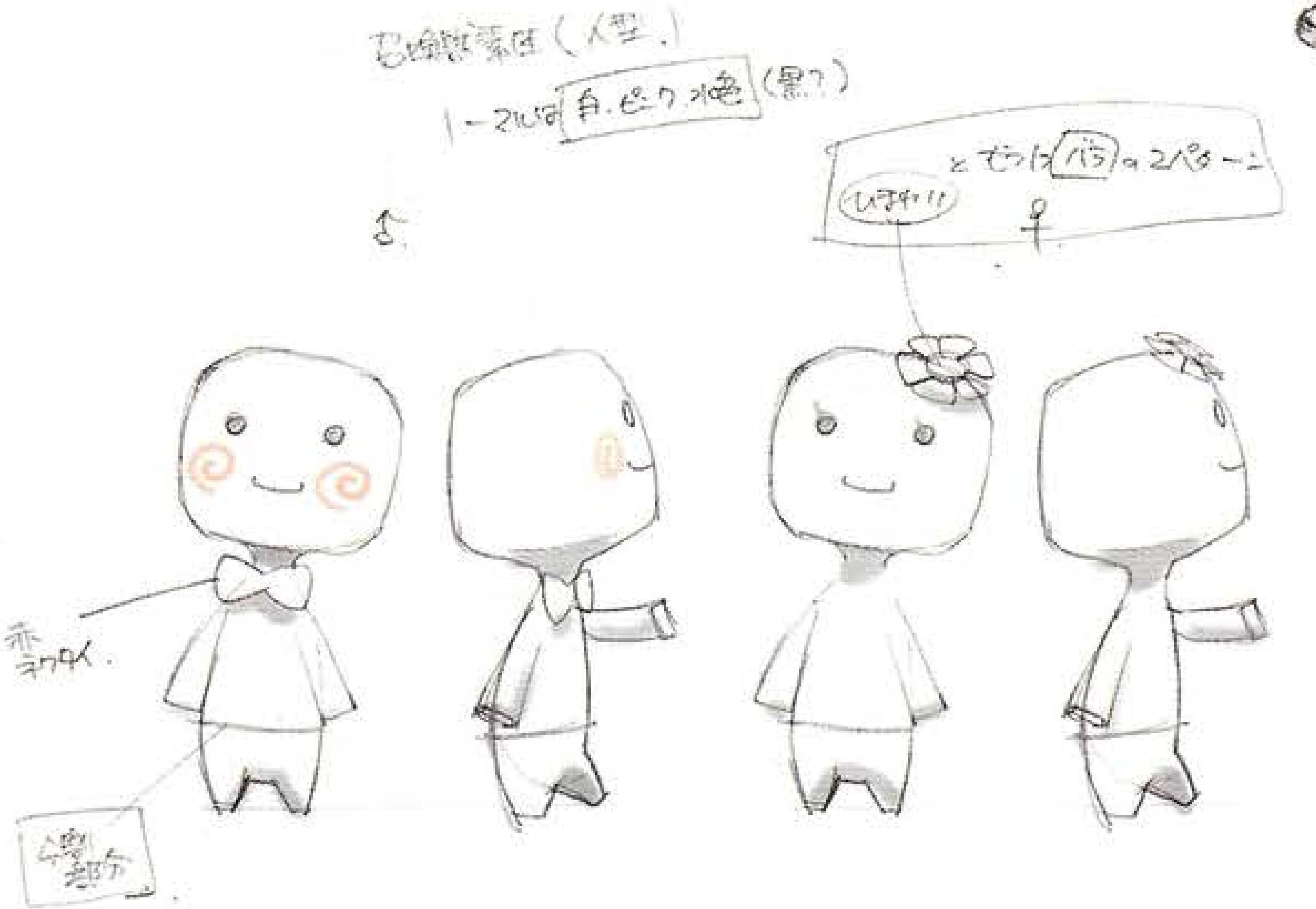


ネミングウェイ

オリジナル版ではリスのような姿だったが、本作でウサギのような見た目に変わった。デザインはオグロアキラ氏。

パロムとネミングウェイ





ポーチカ

ネミングウェイと並ぶ「かわいい系」キャラクターのポーチカ設定画。右はポーチカの母だと思われる。

クルーヤとセシリア



セオドール



若き日のバロン王



紋章

バロン



ミシディア



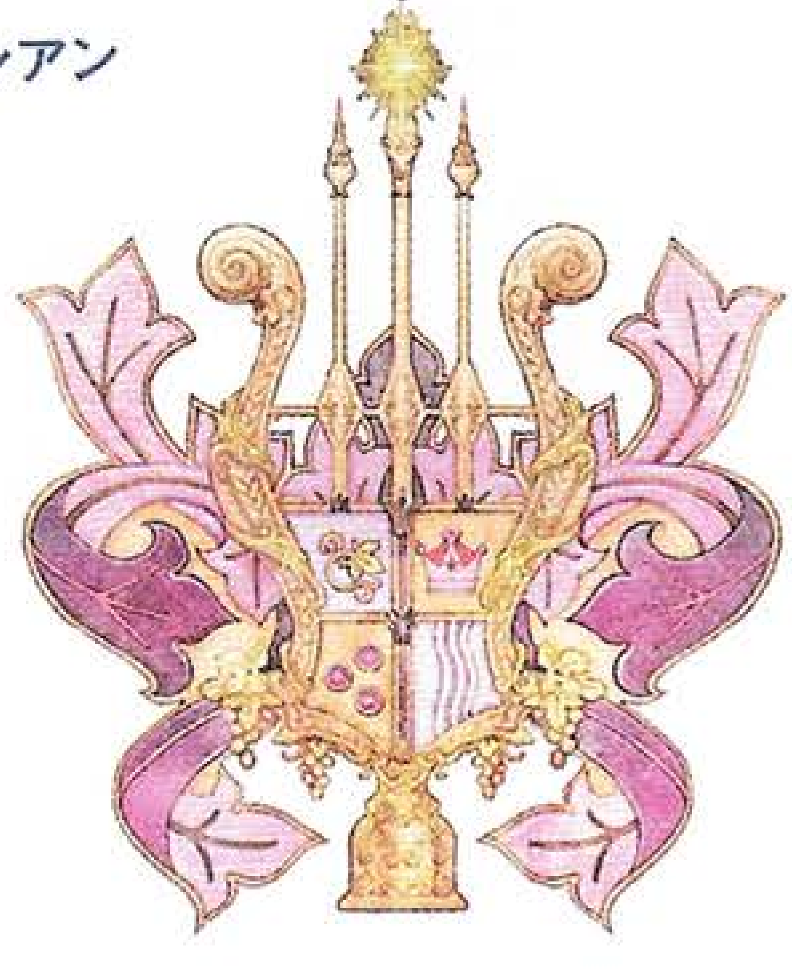
赤き翼



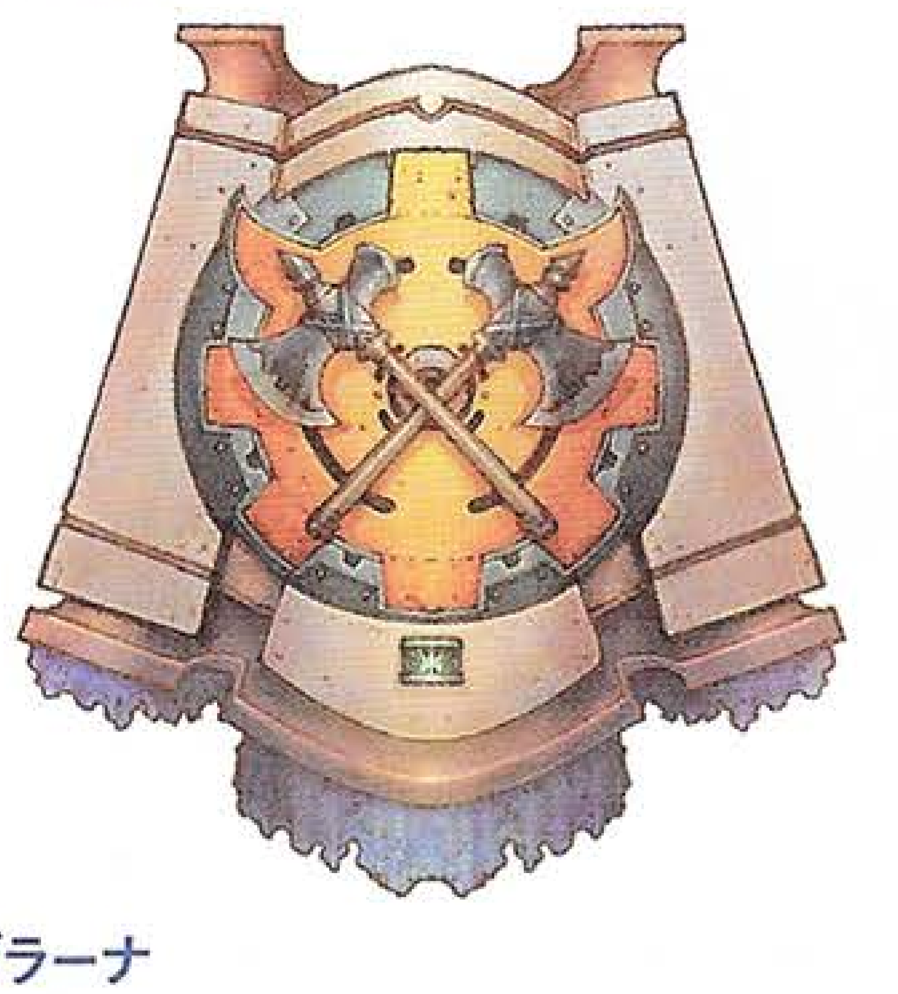
トロイア



ダムシアン



ドワーフ城



ファブール



エブラーナ







オーディン

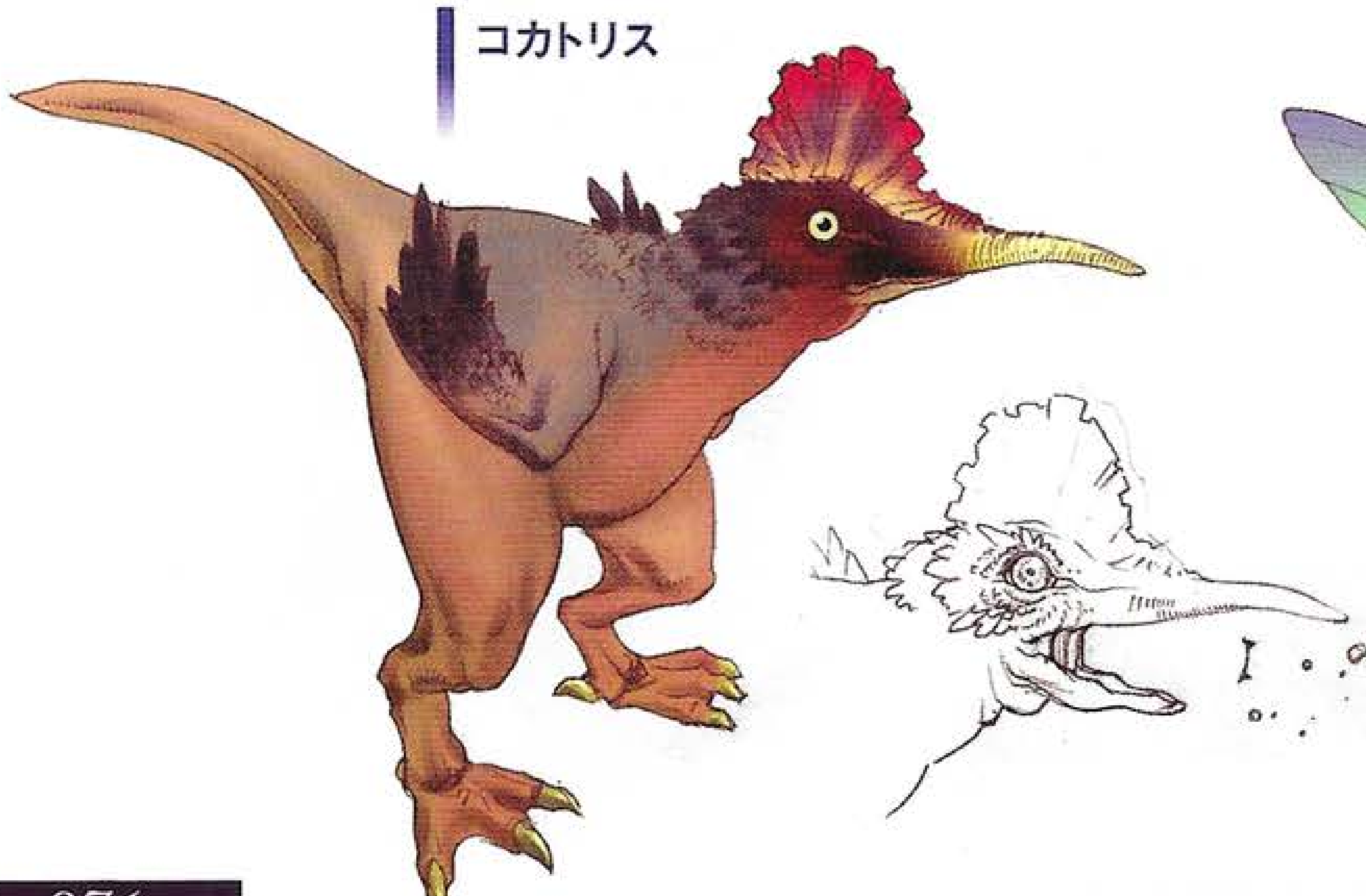
リヴァイアサン



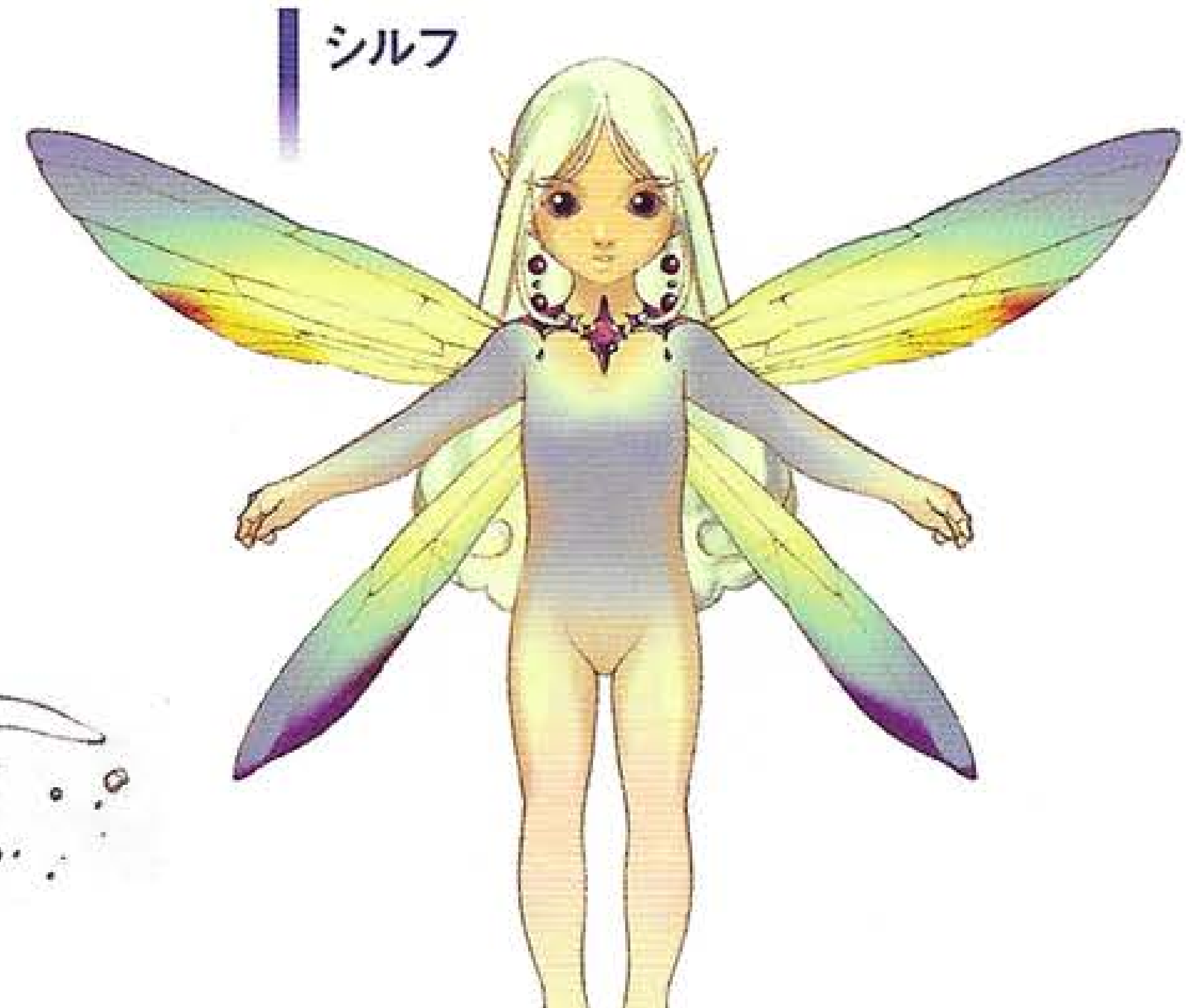
ボム



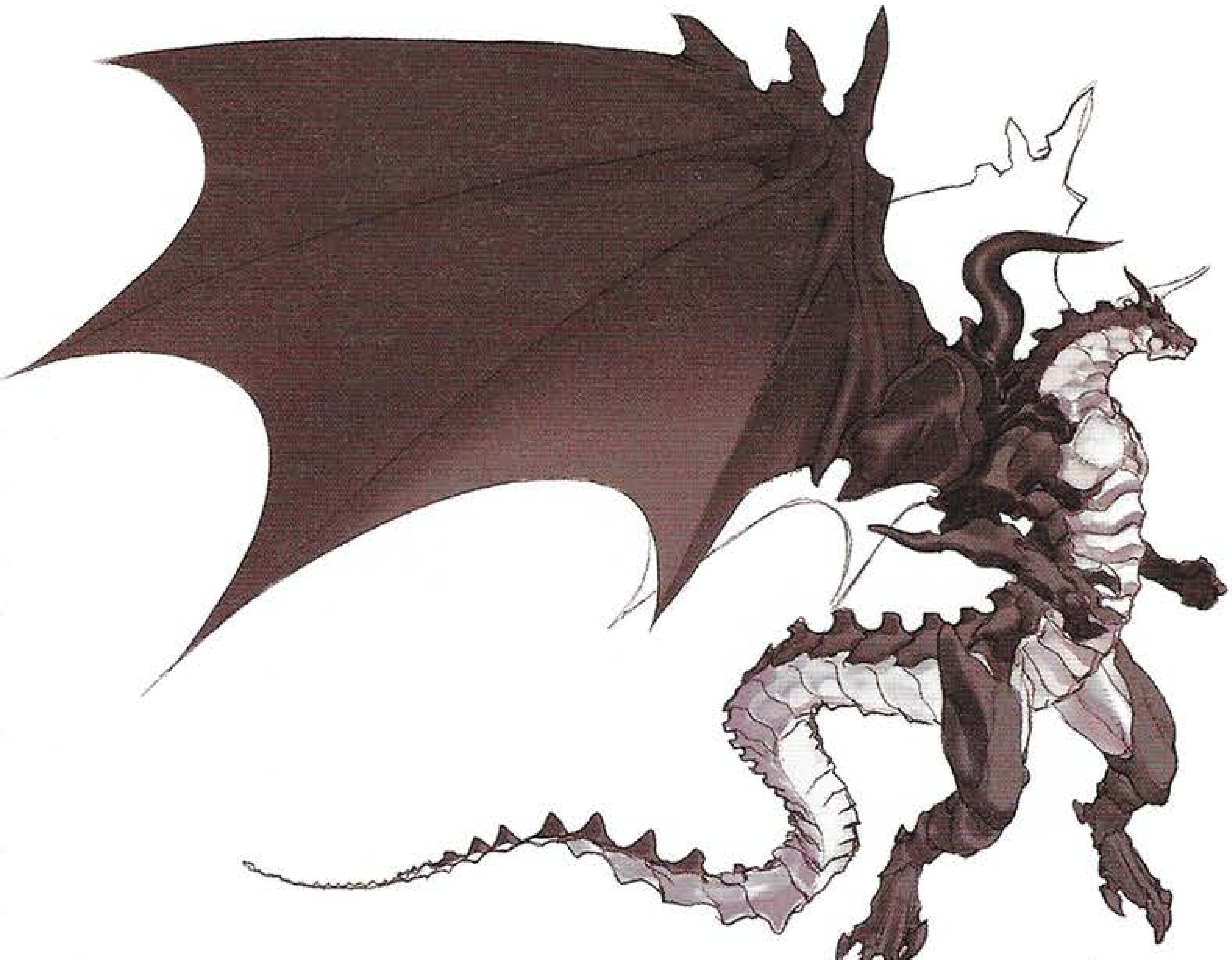
コカトリス



シルフ



バハムート



シヴァ



タイタン



アスラ



ラムウ

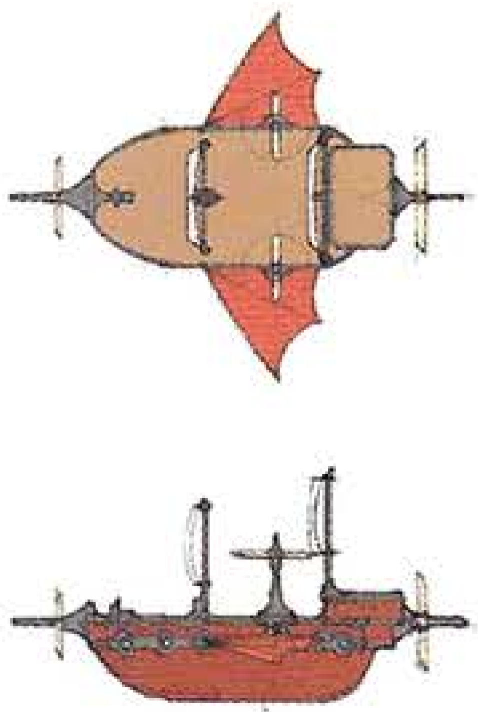


マインドフレア

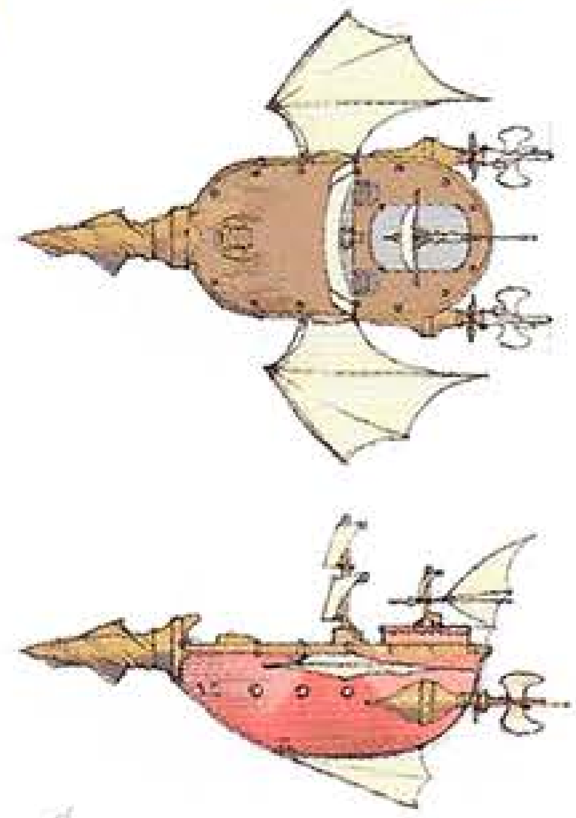


飛空艇・戦車

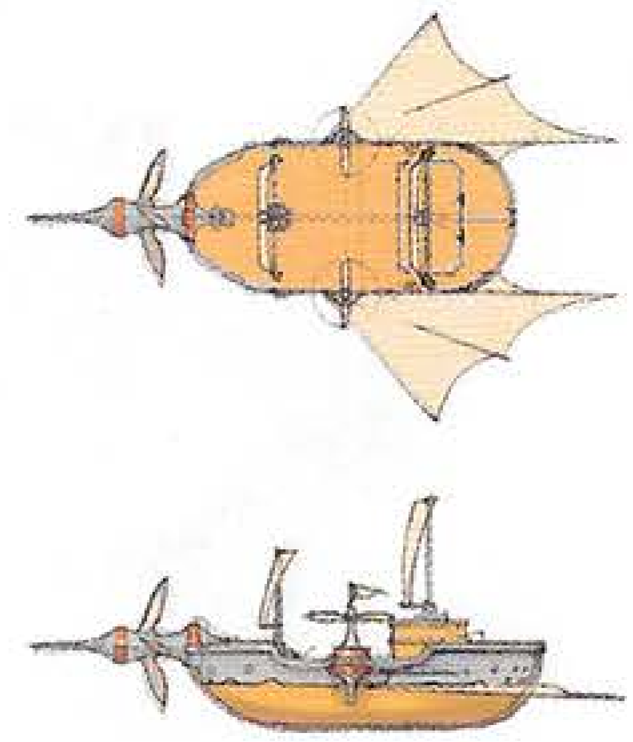
赤き翼



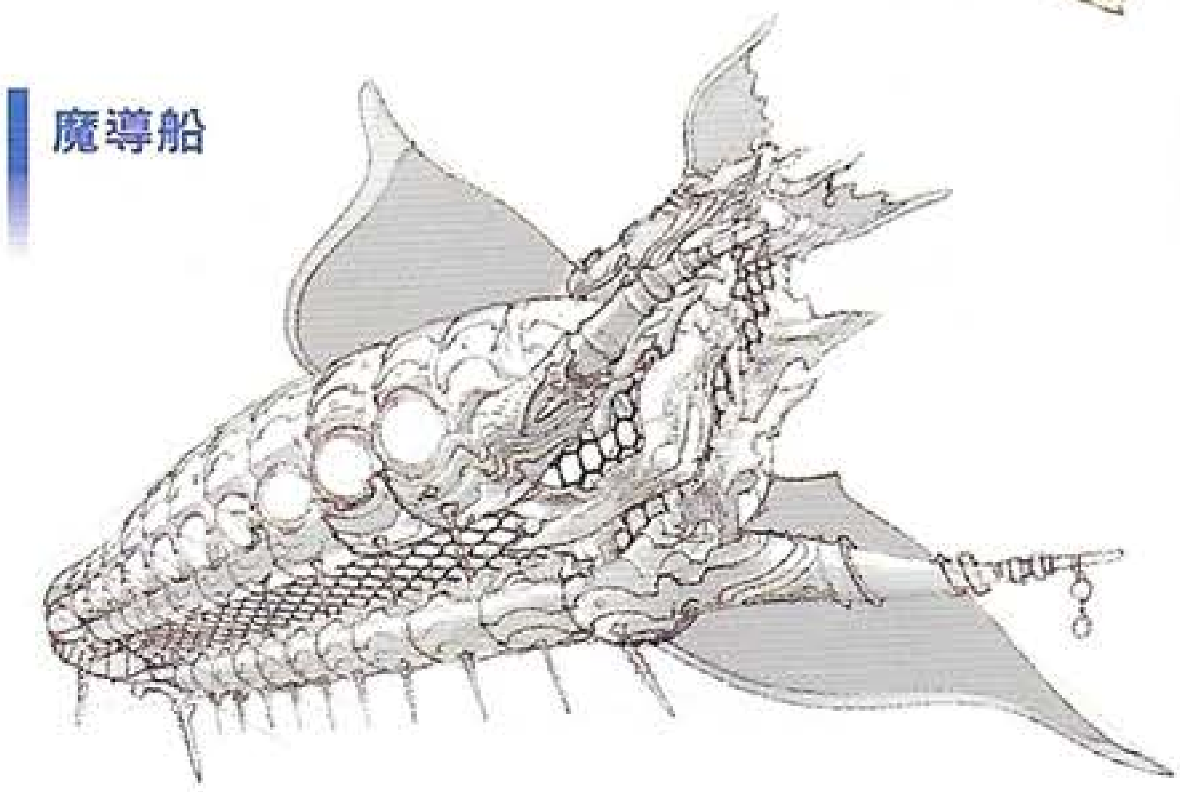
ファルコン(ドリル付き)



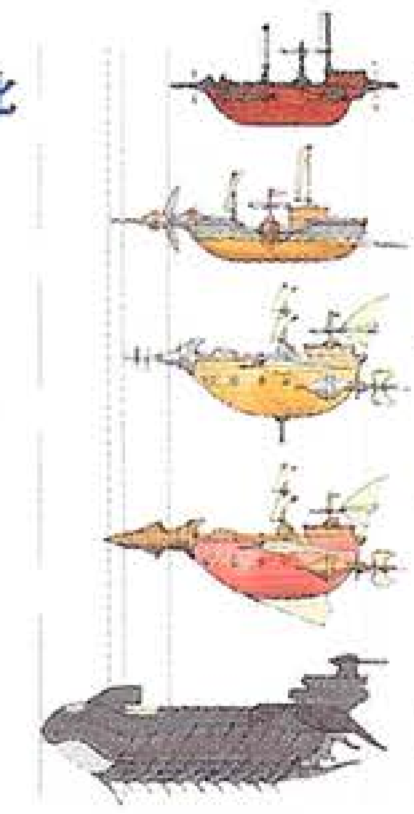
エンタープライズ



魔導船



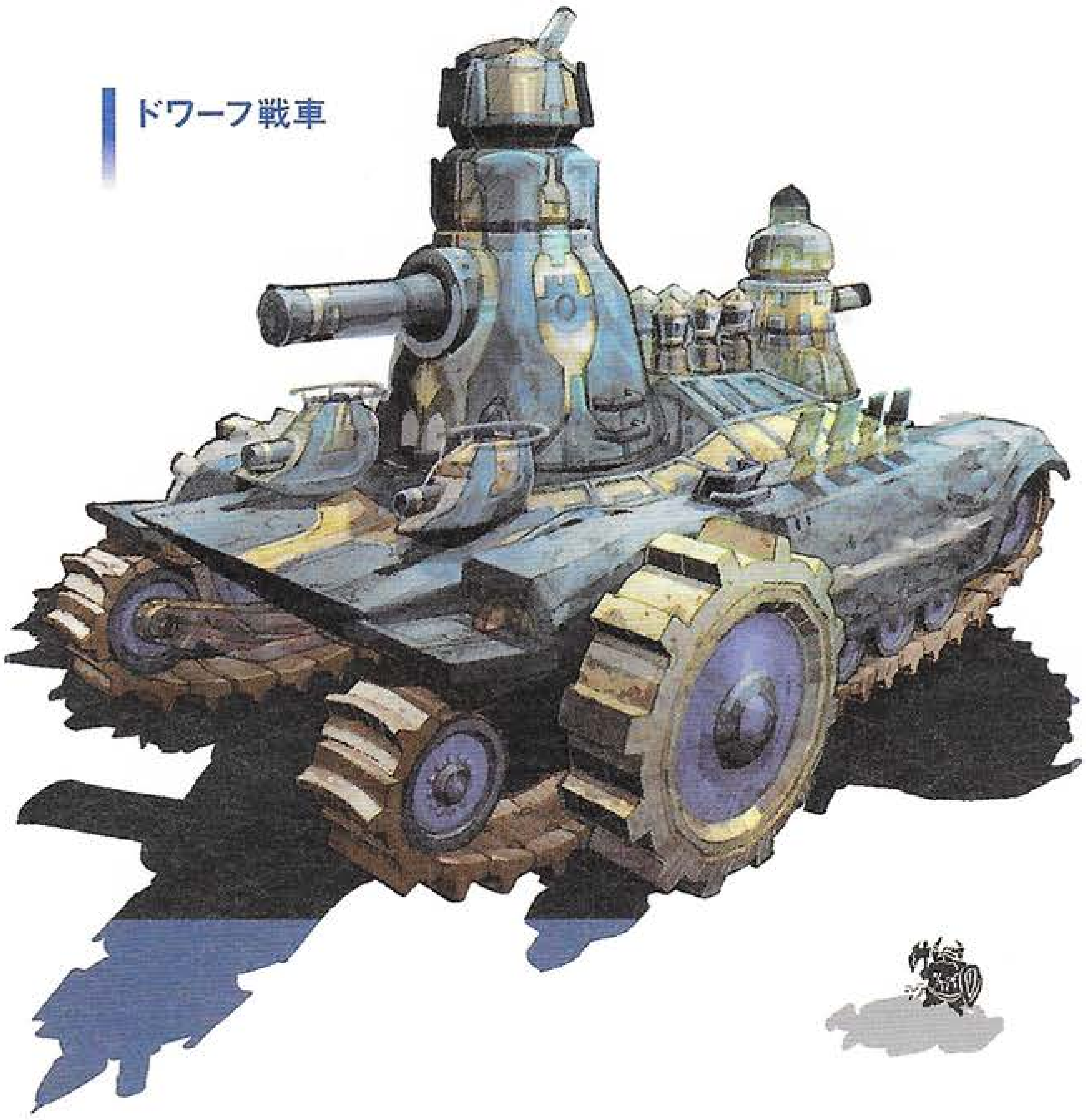
大きさの対比

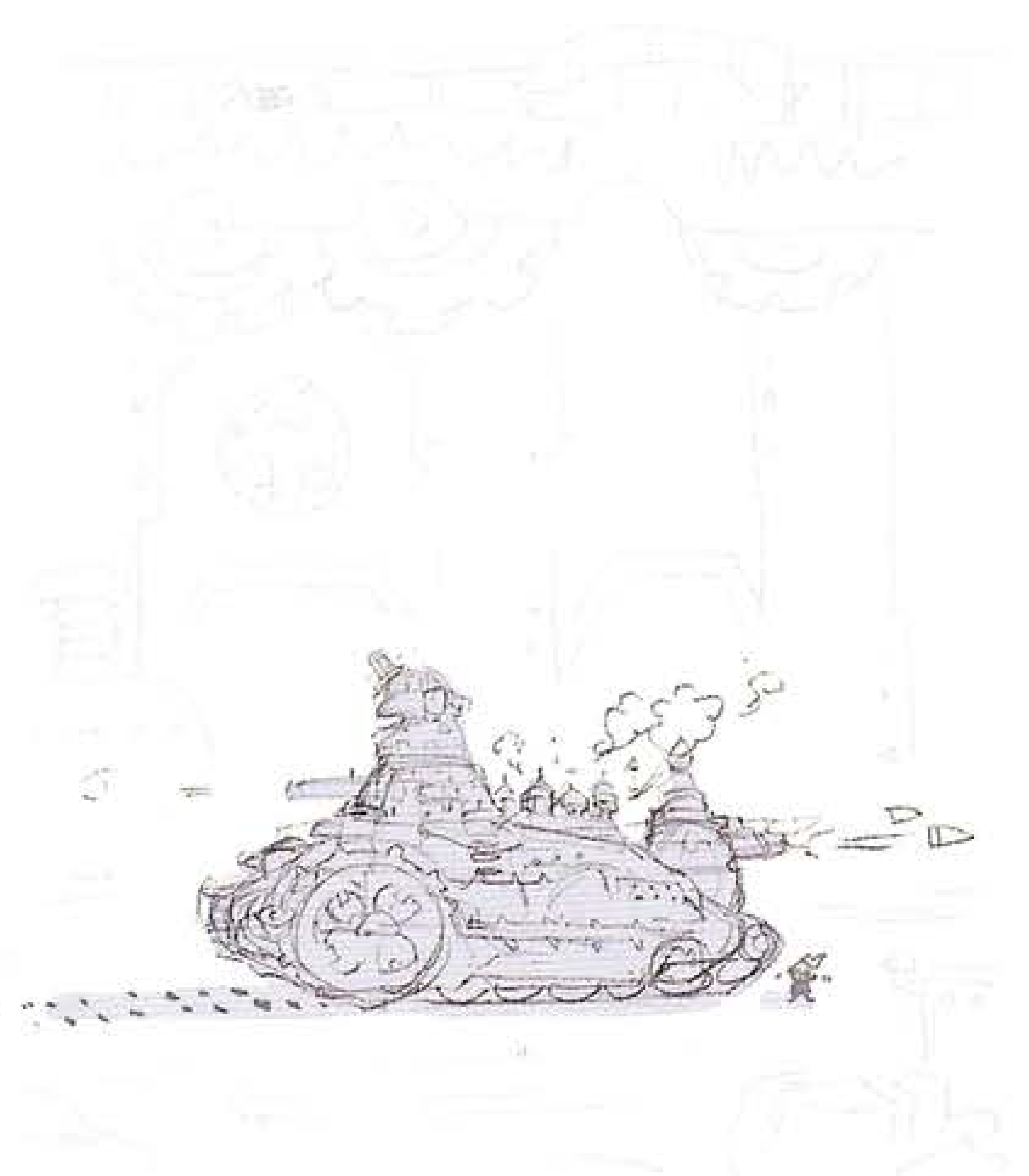


魔導船イメージ (画:吉岡愛理)



ドワーフ戦車





プロトバブイル

後ろ向き



前向き



2周目以降で戦える隠しボス、プロトバブイルの設定画。バブイルの巨人のプロトタイプ（試験機）という設定のため、姿はバブイルの巨人と同じで色だけが異なる。

Index

索引

サ行

タ行

ナ行

ハ行

マ行

ヤ行

ラ行

ワ行

SE-MOOK

ファイナルファンタジーⅣ
公式コンプリートガイド



企画・制作
株式会社スクウェア・エニックス
編集長　是枝良昌
編　集　利根川陽子／鷲塚明日香／石井宏之
制作業務　阿部謙一／飯坂佳裕／大岡俊裕

編集・執筆
株式会社キュービスト（QBIST）
中野龍太郎／鎌井　栄／佐藤水絵／鷲尾知美／宮田　圭
関口大和／片山拓也／猪熊拓也／佐藤雅典／田中喜生
宮田秀仁

デザイン・DTP
株式会社キュービスト（QBIST）
横井圭子／栗原　健／折尾太輔／伊藤千秋／石橋孝太
辛島竜彦

インタビュー撮影
有限会社ハンド・メイド
柴泉　寛／栗原茉莉

協力・監修
株式会社スクウェア・エニックス
ファイナルファンタジーⅣ　プロジェクトチーム
宣伝部

2008年２月７日　初版発行
2012年５月22日　11刷発行

発行人
田口浩司

発行所
株式会社スクウェア・エニックス
〒151-8544　東京都渋谷区代々木3-22-7
新宿文化クイントビル

印刷所
共立印刷株式会社

＜書籍内容についてのお問い合わせ＞
書籍編集部　03-5333-0879
月～金曜日12:00～18:00（祝日及び弊社指定休日を除く）

＜販売・営業についてのお問い合わせ＞
出版営業部　03-5333-0832
月～金曜日10:00～18:00（祝日及び弊社指定休日を除く）

ISBN978-4-7575-2205-3 C9476 雑誌62011-81

1 システム *System*

ゲームをスムーズに進めるための必見情報が満載!
冒険の知識やバトルのテクニックはもちろん、DS版のオリジナル要素もバッチリ解説!

2 キャラクター *Character*

ステータス、装備品、アビリティなど、あらゆる面からキャラクターを徹底解析!
魔法や歌、忍術の詳細データも完全収録!

3 デカントアビリティ *Decant Ability*

大注目の新要素「デカントアイテム」のイロハを解説。
それぞれの入手方法や使い方に加え効果的な組み合わせも伝授する!

4 ストーリー *Story*

詳細なフローチャートと美麗なマップを使い『FFⅣ』のストーリーを徹底攻略!
手強いボスの倒し方もしっかりサポート!

5 データ *Data*

全モンスターとアイテムのデータを完全網羅!
モンスターの行動パターンやダメージ計算式など、画面では見られない極秘情報も公開!

6 プレミアム *Premium*

『FFⅣ』を創りあげた人々にインタビューを敢行!
本誌独占公開のイラストを含む、充実のイラストギャラリーも見逃せない!

ISBN978-4-7575-2205-3

C9476 ¥1333E

9784757522053

1929476013330

定価:本体1,333円+税

SQUARE ENIX.

雑誌62011-81